MAQUINA Recreativa

ESPECIAL REGLAMENTO

Revista Independiente para la Industria del Automático

N.º 1 . 15 Abril-1981. 250 ptas.

playtronics

Doctor Pujadas, 79
Tel.: 93-803 65 07. Télex: 53066
Ref. Playtronics
IGUALADA (Barcelona - España)

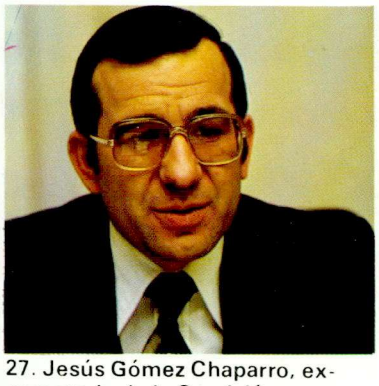
¡GRAN GOL!

- **LA MAQUINA TIPO "B" CON CATEGORIA DE "C"**
- MEDIDAS
  ALTO . . . 160 cm.
  ANCHO . 58 cm.
  FONDO . 54 cm.
  PESO . . . 75 kg.
- ORIGINAL SISTEMA, EXCLUSIVO DE VISUALIZACION DE DISPLAYS
- PROGRAMA DE JUEGO IDEADO PARA TODAS LAS MENTALIDADES
- GRAN FLEXIBILIDAD EN LOS PORCENTAJES DE PREMIOS
- SU VERDADERA INVERSION ¡PRUEBELA Y SE CONVENCERA!

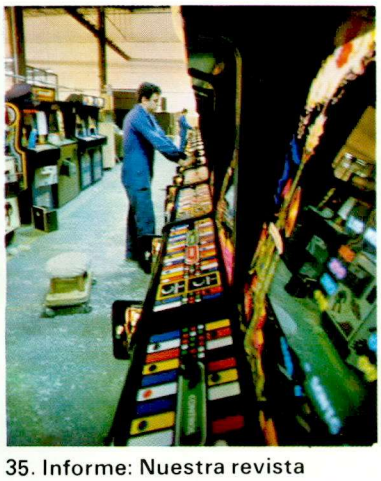
ESTAMOS INTERESADOS EN CONTACTAR CON DISTRIBUIDORES PARA ESPAÑA Y EXTRANJERO

MAQUINA Recreativa

Sumario



27. Jesús Gómez Chaparro, ex-secretario de la Comisión Nacional del Juego, hace un valiente análisis sobre un tema inquietante: "El Reglamento provisional y la necesidad de su reforma".



35. Informe: Nuestra revista hace un "Chequeo al panorama Internacional" intentando saber si el vídeo nos dará otros veinticinco años de prosperidad, como el pinball ha dado ya al Sector.

38. El ex-futbolista del Real Madrid, Manolo Velázquez, se ha convertido en un Operador más, al que entrevista nuestra redactora, Pilar Alonso.

	Págs.
Especial con luz	4
Editorial: ¡Hola!	5
Personaje de abril: Eduardo Morales	7
Director en directo: Operadores, no Esclavos. Por Juan Manuel Ortega	8
Reunión del EUROMAT. A la búsqueda de un Reglamento Europeo. Por Pilar Alonso, enviada especial a Bruselas	11
Entrevista con el presidente de EUROMAT	13
Las Líneas maestras del nuevo Reglamento	14
Encuesta: ¿Industria o Interior?	18
Así son las Tasas Fiscales Europeas	20
La máquina "B" española, Cenicienta de Europa	24
El reglamento provisional y la necesidad de su reforma. Por Jesús Gómez Chaparro	27
El humor de Gallego en torno al Reglamento	30
Entrevista con Félix Boix	32
¿Nos dará el vídeo otros veinticinco años de prosperidad?	35
Entrevista con Manolo Velázquez. Por Pilar Alonso	38
Los rebotes del Sector	42
Las máquinas vídeo potencian el desarrollo mental. Por Coral Alonso	43
¿Por que mueren los billares?. Por Soledad Alonso	46
¿Vendrá a España el "Toro-Mecánico?	48
Averías y reparación de las placas	49
Novedades	52
Historial del Pinball (I)	54
Los 10 mejores de abril	60
Las 10 más rentables	61
En el centro de la diana: ¿Demodura o Dictacracia? Por Jorge M. Arqué	64

52. En nuestra Sección de Novedades se recogen las principales máquinas nacionales que acaban de salir al mercado, junto a otras extranjeras que, como la BALLY, lanzan aprovechando el éxito de personajes cinematográficos del tipo de FLASH GORDON.

MAQUINA Recreativa

Especial con Luz

★ Este año, EXPOJUEGO cambia de nombre. En honor a la importancia del sector de las máquinas recreativas, los organizadores de esta feria española han decidido denominarle SADA 81 (Salón del Automático) que, en esta ocasión, se celebrará en el Palacio de Congresos de Torremolinos, durante los próximos días 26, 27 y 28 de noviembre.

★ La Asociación Española de Fabricantes y Comercializadores de Máquinas Recreativas y de Azar, (FACOMARE) ha decidido en su última Asamblea General del pasdo día 2 de abril, envíar a todos sus asociados una lista con todos los nombres de los operadores que hayan devuelto alguna letra. Esta especie de RAI, similar al de las entidades bancarias, se enviará cada quince días.

★ Antes de que cesara en sus funciones, el anterior equipo de la Comisión Nacional del Juego dejó elaborado un nuevo Reglamento de las Máquinas Recreativas y de Azar en el que desaparecían muchos de los inconvenientes del vigente Reglamento Provisional.

★ Sánchez-Harguindey, ex-presidente de la Comisión Nacional del Juego y actual secretario de Estado para la Sanidad, fue elevado de categoría a raíz de su actuación durante la dramática noche del 23 de febrero, en la que el país sufrió una intentona de golpe de Estado. La idea de formar un Gobierno con los subsecretarios y directores generales, mientras el Gobierno estaba secuestrado en el Parlamento, fue la que le ha valido el ascenso.

★ FACOMARE, ANDEMAR y FEMARA, han contratado importantes bufetes para que les asesoren en sus asuntos jurídicos. Oscar Alzaga, E. González y G. Marañón, son los letrados de Facomare; Juan A. Santamaría y Tomás Ramón Fernández, los de Andemar, mientras que Femara tiene los servicios del bufete de Antonio Almansa.

★ El actual equipo de la Comisión Nacional del Juego, se ha reunido al completo una sola vez desde el pasado verano. Sin comentarios...

★ Las líneas maestras del nuevo Reglamento que durante muchos días fueron estudiadas por las tres grandes Asociaciones del Sector, ANDEMAR, FACOMARE y FEMARA, sufrieron un lamentable retraso a causa de una simple frase que una de ellas no estaba dispuesta a pasar por alto. Entre la alternativa "...estas directrices *son compartidas plenamente* por las asociaciones..." y "...las Asociaciones *han redactado independientemente* unas líneas maestras...", finalmente se ha optado por la ambigüedad: "Estas líneas *parecen ser totalmente coincidentes entre sí*..."

MAQUINA Recreativa

EDITOR:
Jorge M. Arqué

DIRECTOR:
Juan Manuel Ortega

REDACTORES Y COLABORADORES:
Pilar Alonso
Neutrón
Soledad Alonso
José Gallego
Coral Alonso
Enrique de la Torre
Francisco Martínez

DIRECTOR ARTISTICO:
Ramón Oliete

CONFECCION:
Tona Gadea

SERVICIOS GRAFICOS:
Ignacio Clemente

MARKETING:
Lola Respaldiza

PUBLICIDAD:
Madrid:
Avda. Cte. Franco, 28
Tel.: (91) 457 59 00*
Barcelona:
Avda. Diagonal, 474, 7.º4.º
Tel.: (93) 218 58 50*

REDACCION Y ADMINISTRACION:
Edificio ALIA
Avda. Cte. Franco, 28
Madrid-16
Tel.: (91) 457 59 00*

IMPRIME:
Industria Gráfica MAE, S.L.
Gascueña, s/n.
Ctra. de Barcelona, Km. 12,3
Tels.: 747 50 00 - 747 26 38
Colonia Fin de Semana
Madrid-22

D. L.: M.: 13.559 - 1981

EDITA Y DISTRIBUYE:
EDICIONES RECREATIVAS Y DE AZAR, S.A. (ERASA)

MAQUINA RECREATIVA, Abril 1981. N.º 1. Copyright 1981 by ERASA. Ningún artículo o parte de esta revista podrá ser reproducido sin autorización previa de la Sociedad Editora. Las opiniones expresadas por los colaboradores de la revista son a título personal, y no coinciden necesariamente con el punto de vista de MAQUINA RECREATIVA, que expone su propia opinión en el Editorial de cada número.

EDITORIAL

¡Hola!

ESTE primer número de MAQUINA RECREATIVA se publica en un momento difícil para la Industria del Automático. Obstáculos importantes impiden un desarrollo equilibrado del Sector, y en estos momentos es incluso imposible predecir cuáles son las vías más inmediatas de futuro.

Todos somos conscientes de lo que pasa, por qué pasa y cómo evitar que se repitan problemas innecesarios. Sin embargo, y a pesar de los abnegados esfuerzos de Asociaciones y profesionales, seguimos ahogados por los corsés que nos imponen un Reglamento Provisional que, si en el momento de su promulgación pudo significar un loable intento de ordenar el Sector, ahora más bien supone una traba que impide una lícita e inevitable expansión.

Y en la misma medida en que el Reglamento Provisional de Máquinas Recreativas y de Azar se ha erigido en la figura (im)popular de la Industria del Automático, MAQUINA RECREATIVA ha querido otorgarle la distinción de protagonista estelar de este primer número, desmenuzándolo a través de análisis, comparaciones y estudios realizados por nuestros colaboradores. Y la primera conclusión a la que se llega una vez leído este material, es que el cambio de todo el sistema es imperativo, y que además, si no se quiere colapsar completamente al sector, las posibles soluciones se deben arbitrar de un modo rápido y ordenado, evitando la inútil burocracia actual.

Y precisamente, dentro de estos vientos de cambio que se auguran, nace MAQUINA RECREATIVA, con el objetivo claro y concreto de ser parte integrante y motivadora de ese mismo cambio. Queremos ser motor de esta movilidad que se avecina, tratando científica y razonadamente los problemas que afectan al Sector, y aglutinando en nuestro camino mensual a todos aquellos profesionales que crean que ha llegado el momento de incrementar los rendimientos económicos, estratégicos y estructurales de la Industria del Automático, sentando las bases futuras de actuación.

Por supuesto, MAQUINA RECREATIVA, no es la única revista española dedicada a esta Industria, pero este mismo factor nos estimula y nos obliga a intentar ofrecer un producto más elaborado y más sofisticado que no existe en este momento en el mercado. Antes de publicar este primer número, hemos dialogado con muchos profesionales a todos los niveles del Sector, y como resultado hemos preparado un exhaustivo estudio para intentar evaluar las necesidades reales que deben ser objeto de una atención especial. Y en meses sucesivos iremos desgranando la esencia de las conclusiones que hemos podido obtener de este productivo y prometedor diálogo.

Sabemos que algunos serán excépticos, que otros creerán en nosotros, y que otros más nos criticarán. Nosotros estamos aquí para servir absolutamente a todos, sin distinciones ni capillas, y queremos que tanto fabricantes, como distribuidores, operadores, ingenieros, mecánicos y Asociaciones, nos hagan llegar sus inquietudes y nos den su opinión sobre MAQUINA RECREATIVA. La crítica constructiva siempre será bienvenida, y entre todos conseguiremos una Industria del Automático mejor, más grande y más rentable.

Somos optimistas, y la aparición de este primer número dentro de un contexto difícil es una prueba de ello. Pero la alegría que nos produce el nacimiento de MAQUINA RECREATIVA no será total hasta que se cumplan los objetivos previstos. Para ello, pueden estar seguros de que trabajaremos honestamente y sin descanso. Por el bien de todos.

SUSCRIPCIONES:

	1 año	2 años	3 años
España	3.000 Ptas.	5.400 Ptas.	7.500 Ptas.
Europa	50	90	125
U. S. and Elsewhere	60	108	150

Suscripciones Múltiples: De 2 a 9 ..... 20% de descuento en cada una
10 ó más ..... 30% de descuento en cada una

ALTAIR

UNA EXCLUSIVA DE

CIDELSA

Fabricado por

playmatic sa

Teléf.: 345 85 04*
Dir. Teleg.: PLAYMATIC. Télex: 53912 PLAY E
Tucumán, 26 y 28. Barcelona - 30 (ESPAÑA)

MAQUINA Recreativa

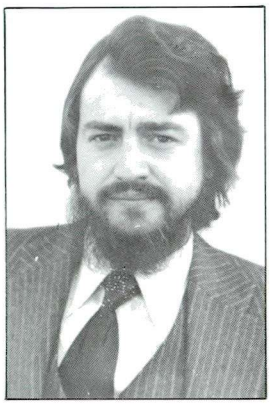
Personaje de Abril

EDUARDO MORALES HERMO

El equipo de profesionales que realiza "MAQUINA RECREATIVA" ha decidido nombrar "Personaje del mes de abril de 1981" a Eduardo Morales Hermo, por su designación como vicepresidente de EUROMAT que le sitúa como el representante español del Automático más importante de Europa.

DIRECTOR EN DIRECTO

Operadores, no Esclavos



Por
Juan Manuel Ortega

EL Operador es la base de la Industria del Automático en España. Los cuatro mil profesionales del sector que diariamente dedican su jornada a la dura tarea de explotar máquinas recreativas, comienzan a tener problemas de liquidez ante el asombroso ritmo de comercialización que ha traído aparejado el famoso "boom" del vídeo. Junto a los problemas históricos del sector y los típicamente administrativos, se suman ahora los específicos de unos operadores que no han tenido tiempo material de amortizar sus máquinas. Ante la trepidante dinámica del aprendizaje del jugador y las exigencias de dueños de bares o salones recreativos, ante la descomunal oferta de nuevos modelos y su propio sentido de la competitividad, el operador ha preferido anteponer el mejor servicio a sus clientes antes que luchar, cómodamente y a favor del tiempo, por sus lógicos intereses económicos. Y las consecuencias de esta loable actitud comienzan a sembrar serias dudas sobre el futuro inmediato de estos profesionales del Automático.

LAS letras impagadas de quienes siempre cumplieron religiosamente sus compromisos comerciales, es un triste suceso que necesita comprensión y ayuda por parte de todos. Quienes no entiendan que ayudar al operador es ayudar a la industria del Automático, quienes no sean capaces de medir las graves repercusiones que para todo el sector puede tener el ignorar este problema, quienes decidan cerrar los ojos ante esta realidad, están haciendo un pésimo servicio a todos e incluso, a sus propios intereses. Pero, como de todo hay en la viña del Señor, conviene recordar que cualquier modelo de sociedad de libre-mercado está siempre sujeto a inflexiones económicas, que deben tenerse en cuenta a la hora de programar cualquier actividad comercial. El "boom" del vídeo pasará y la sangre —en forma de quiebra— no llegará al río, por la propia naturaleza de este juego que tiende a ser estable, hasta el punto de estar en condiciones de sustituir al mítico y agradecido pinball. Pues bien, es hora ya de prevenirnos para afrontar victoriosamente este momento. Es hora de que Industriales, Distribuidores y Operadores se unan para resolver la crisis en ciernes.

EL operador necesita, ahora más que nunca, un respiro. Necesita el tiempo justo para amortizar sus inversiones y hacer frente a sus compromisos. Necesita máquinas estables y algunos vídeos lo son. Necesita que los fabricantes piensen en él, para que así produzcan de acuerdo a él. Necesita, en realidad todo el sector lo necesita, que las ofertas del mer-

cado tengan unos índices de rentabilidad aceptables dentro de la lógica proporción tiempo-dinero. El operador no puede seguir siendo el primer y más perjudicado de estas crisis. Ya está bien de ver como el resto del sector se reparte beneficios, mientras él apenas cubre los gastos y, a veces, ni eso. Mantener y contribuir al fortalecimiento económico del operador, es mantener y contribuir también al fortalecimiento de todo el sector del Automático, que bastantes problemas tiene ya, como para encima convertirse en una industria de bases quebradizas. La maquinaria interna del sector, debe unirse y sincronizarse frente a la adversidad o frente a otro sectores que pudieran estrangular su crecimiento.

PARA finalizar —sin perjuicio de un posterior y meditado artículo sobre este tema— no estaría de más que los fabricantes y distribuidores echaran una mano al operador en un intento común de rebajar el porcentaje que, tan increiblemente, reciben los dueños de los bares donde se instalan máquinas recreativas. *¡Ya está bien que se lleven un cincuenta por ciento de la recaudación por alquilar un metro cuadrado de su local!*

El sector debe permanecer unido ante la incidencia que otros sectores pudieran tener en su economía como, por ejemplo, el de Hostelería. El alto porcentaje que reciben los dueños de los bares no puede seguir manteniéndose en base a factores de competitividad. Antes bien, debería rebajarse en función de esta posible forma de competitividad ruinosa. Si todos los operadores de España se unieran noblemente en esta tarea, si entre todos procuraran evitar la competencia de los deleznables esquiroles de cualquier acción unitaria, la rentabilidad de dicha medida sería automática. No se trata de perjudicar a Hostelería, sector para el que las máquinas es un regalo del cielo, sino de reciclar con justicia los honestos intereses económicos del operador que es, en definitiva, quien se lleva los palos más gordos de las crisis y el que con mayor valentía arriesga su patrimonio.

FRENTE a una acción unitaria, ante una acción conjunta refrendada por todo el sector del Automático, ni Hostelería, ni ningún otro sector industrial podría ponerse en contra. Y ya que estamos en ciernes de un nuevo Reglamento, no estaría de más que de alguna manera se hiciera referencia a este punto, de la misma forma que en la legislación del bingo —por ejemplo— se establecen los porcentajes que las casas regionales deben cobrar a las empresas de servicios que explotan la Sala de Juegos. El nuevo Subsecretario del Ministerio el Interior, señor Izarra del Corral —a quien desde aquí damos la bienvenida— debería tomar buena nota de este y los otros problemas que tiene planteados el Sector, y trasladar a los técnicos del Ministerio su autoridad para que sean resueltos.

DE sobra sabemos que, tal y como está el país, el cargo de Subsecretario es demasiado importante y trascendental como para que también conlleve el duro trabajo de presidente de la Comisión Nacional del Juego. El señor Izarra del Corral, debe encontrar los mejores técnicos —los hay magníficos, dentro y fuera del Ministerio— que le ayuden a solucionar, de una vez, la problemática del Sector. Es indudable que las cosas deben empezar a cambiar, y que los Operadores —como todo el Sector— tienen que ser industriales, no esclavos.

MARSAL

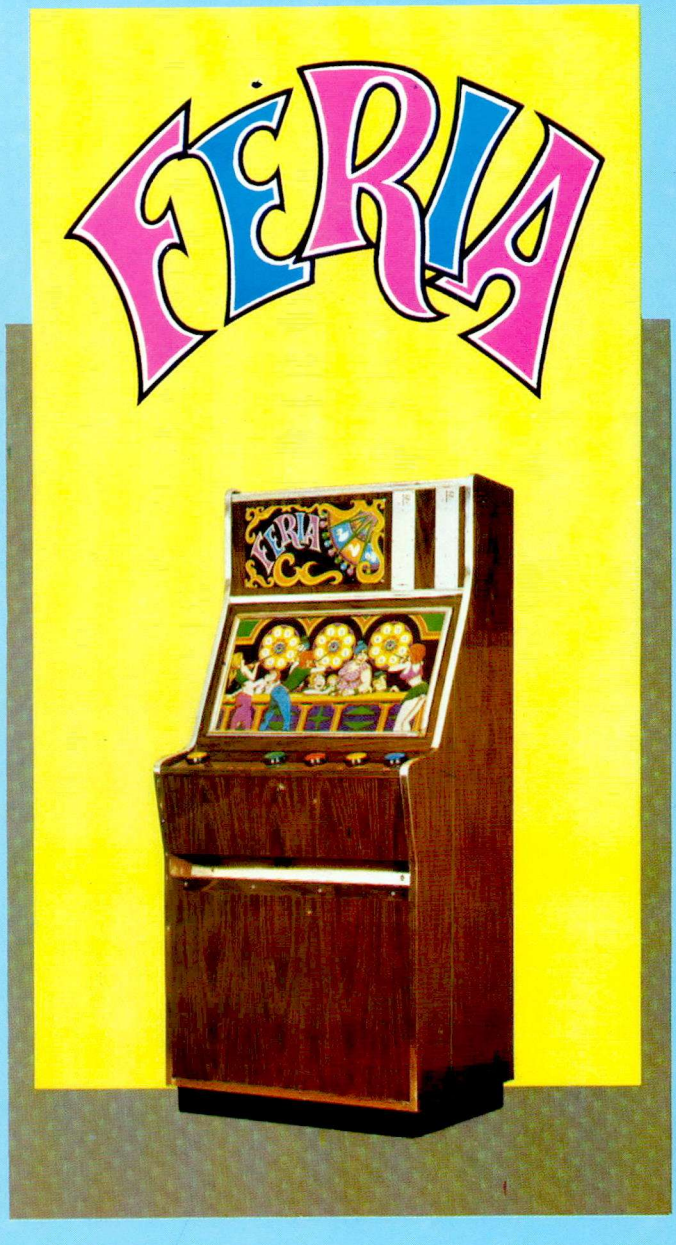
ESTUDIOS

S.A.

DISTRIBUIDORES DE MAQUINAS
RECREATIVAS TIPO A Y B

"SALICIO, MARIO Y AGUSTIN, UN GRUPO DE PROFESIONALES..."

LA MAQUINA "B" QUE ROMPE MOLDES



NUESTRA EXPOSICION:

NUESTRO LABORATORIO:

PRIMERAS MARCAS NACIONALES, CONSULTE NUESTROS PRECIOS

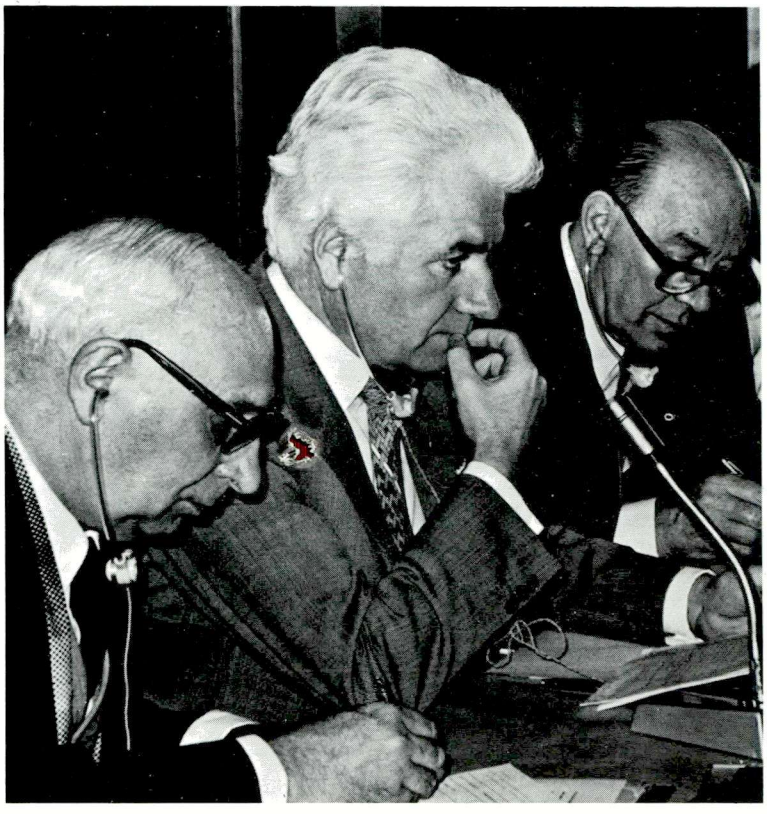
Avda. Presidente Carmona, 10

Tels.: 270 88 61-96 - MADRID-20

Especial Reglamento

Hay que conseguir un Reglamento Europeo

Nuestra Revista estuvo invitada, en Bruselas, a la Asamblea General Ordinaria Anual de EUROMAT



Como en años precedentes, se ha celebrado recientemente en Bruselas la Asamblea General Ordinaria Anual de "EUROMAT". En esta ocasión tuvo un nuevo escenario. Fue el piso 30 del moderno hotel Sheraton, ubicado en el centro de la capital, donde se desarrolló con absoluta normalidad y en un ambiente nada rígido ni tenso, a pesar que el motivo de la reunión y los puntos a debatir no eran poco importantes, sino todo lo contrario. En todo momento reinó el trato amistoso, casi familiar, entre los asistentes.

Por Pilar Alonso (Enviado Especial)

ERAN las 9,15 de la mañana. Después de los naturales saludos, apretones de manos, presentaciones y algunas que otras palmaditas en la espalda, las 38 personas representantes de cada uno de los países integrados en esta Asociación Europea, toman asiento. Todo estaba dispuesto. Los traductores en sus cabinas, pues aunque el presidente hablaba en francés, había una traducción simultánea en inglés y en alemán; los micrófonos muy próximos, con un botón rojo adjunto para cuando se quisiera pedir la palabra, las jarras de agua en su sitio, los tabacos encima de las mesas, y... todos nos ponemos los auriculares. Son unas palabras de bienvenida del señor Michiels —presidente de EUROMAT— las que abren la sesión, agradeciendo a todos los presentes su asistencia. Acto seguido se procede a dar lectura al Acta de la Asamblea anterior, del 28-2-80, cuyo contenido se aprueba por unanimidad. El Señor Drost, de Alemania y miembro de la Junta de Secretarios, da una explicación en relación al informe concerniente a licencias y permisos, informe que cada uno de los congresistas tenía en sus mesas, y en el cual estaban incluidos todos los países miembros excepto España y Dinamarca. Esta aparente discriminación se debía, en el caso de nuestro país, al hecho de no ser miembro de la CEE, con lo cual los impuestos no pueden estar distribuidos de igual forma que en el resto; y Dinamarca no envió a tiempo los datos.

Asimismo, se acordó reducir a dos el número de votos de este país, previa petición de sus representantes, alegando problemas económicos.

A pesar de que los alemanes tienen fama de ser un poco más "peleones", en el buen sentido de la palabra, debido a que por lo general discuten incluso entre ellos mismos, esta vez no fue así. Sorprendenemente, informaron a la Asamblea que, como tienen pequeñas diferencias internas en el reparto del número de votos de que disponen, han pensado celebrar el próximo mes de junio una Asamblea para llegar a un acuerdo entre ellos. *Informaremos posteriormente a la Junta de Secretarios de EUROMAT de los resultados.*

Los señores Drost, de Munk y Willis —secretarios adjuntos— presentan el Reglamento de Régimen Interno que han confeccionado, en colaboración con el señor Singleton, y tras repasar uno

●●●

••• Hay que conseguir un Reglamento Europeo

El representante español, Eduardo Morales, fue elegido por unanimidad Vicepresidente de EUROMAT.

por uno los puntos por la totalidad, unánimemente se aprueba y se le añaden unos pequeños matices.

No habían pasado aún dos horas, desde el comienzo de la Asamblea, y la fluidez y la prontitud eran la tónica dominante. Tanto, que todo hacía preveer un temprano desenlace que nos permitiría volver pronto a casa. Siguiendo este ritmo, se aprueban rápidamente y por el sistema de *mano alzada,* el Balance Financiero del año anterior y los presupuestos para el presente; los honorarios profesionales de los 3 secretarios de EUROMAT, cifra establecida en 1.250 libras esterlinas anuales; la no alteración del importe de la cuota de socios; y el reconomiento del sector representativo de Irlanda (Eire) como miembro de la Asociación Europea, asignándole provisionalmente y por este año, un voto de representación.

El secretario alemán señor Drost, que ya había tomado la palabra en otras ocasiones, interviene de nuevo para comunicar la necesidad de continuar las gestiones ante la CEE y la EFTA a fin de conseguir una legislación homogénea para todos los países afiliados a dichas organizaciones. El representante español, Eduardo Morales, apoya solidariamente esta moción.

A las 11,20 horas se hizo un breve descanso de quince minutos para tomar un "tente en pie" a base de café o zumo de naranja, al tiempo que los representantes europeos intercambiaban las primeras impresiones con sus colegas.

Más tarde, después de que los 38 participantes acordaran otorgar a la Junta de Secretarios y Consejo Directivo ciertos poderes para que puedan disponer de una mayor operatividad en sus gestiones, comienza el turno de ruegos y preguntas. La propuesta suiza de convocar reuniones informales de EUROMAT cuando se celebren ferias importantes en Europa, como por ejemplo la de Frankfurt, para establecer mayores contactos entre las Asambleas, no tiene resultados positivos. Después de ser debatida, es denegada. Más seria y viable es la petición del presidente de FACOMARE, de España, al sugerir completar la parte administrativa de la Asociación europea con la elaboración de unos informes estadísticos que testifiquen la importancia social y económica del sector a todos los niveles. Proposición aprobada, y se encomienda al señor Morales el envío del primer informe general sobre EE.UU y Japón. Aunque externamente nadie se inmutó y no existió ese arranque tan típicamente español del aplauso, se dejaba traslucir en cada uno de los rostros un sentimiento ahogado de alegría y satisfacción dirigidos al representante español por su propuesta.

Más tarde la representación alemana suscita la idea de inscripción en el servicio de publicaciones de legislación de la CEE y EFTA/OCDE, para poder acceder a los proyectos de ley antes de ser debatidos, e intervenir en los textos referentes al sector. Todo en orden. No hay ningún problema para aceptar este proyecto. A continuacion, el portavoz belga,

Acta de la reunión

PAISES ASISTENTES: Austria-V.M.O., Bélgica-U.B.A., Dinamarca-D.A.F., Alemania-I.M.A.-B.W.A.-ARBEITSKREIS, DAGV-VDAI y ZOA, Gran Bretaña-B.A.C.T.A., Francia-F.F.E.C.A., Italia-SAPAR, Holanda-V.A.N., Suiza-V.S.A., Irlanda del Norte-A.C.A., Irlanda (Eire)-I.A.T.A., España-FACOMARE. (Representados por 38 personas).

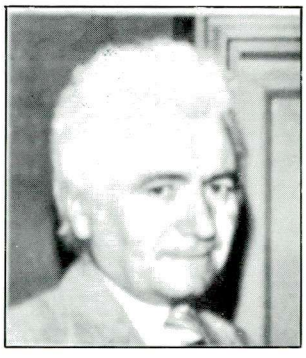
PERIODISTAS INVITADOS: Pilar ALONSO: "Máquina Recreativa" (España).
M. OPENSHAW: "Replay"-"Leisure Play"-"Pinball" (Bélgica).
D. H. SNOOK: "Coin Slot" (Inglaterra).
G. METZ: "Automaten Market" (Alemania).

PRESIDEN LA MESA DE LA ASAMBLEA:
W. MICHIELS, Presidente de EUROMAT.
J. SINGLETON (BACTA), Consejero.
V. DROST (ZOA), Secretario Adjunto, Alemania.
O. de MUNK (UBA), Secretario Adjunto, Bélgica.
A. P. WILLIS (BACTA), Secretario Adjunto, Gran Bretaña.

en la figura del presidente de EUROMAT, observa la posibilidad de consolidar a los secretarios permanentes por medio de un vínculo contractual.

Como es natural, insisto en que hasta ahora, todo había trascurrido en la más completa armonía, excesiva quizá. Pero comienzan las primeras quejas. Son España e Inglaterra los que no están de acuerdo con el tema de la reducción de votos a países como Dinamarca o Eire, por considerarlos precedentes negativos para el futuro de EUROMAT. Pasa a estudio, intentando encontrar un sistema de asignación de votos conveniente y favorable a todos.

El presidente de EUROMAT, señor Michiels, echa una rápida ojeada al reloj, y como si le hubieran tocado uno de sus puntos débiles, da por terminada esta primera sesión. Hora de almorzar. Siguiendo el horario europeo, eran las 13 horas, pasamos a un comedor contiguo funcionalmente decorado donde se nos ofrece también un funcional y nada copioso condumio, por aquello, quizá, de evitar *amodorramientos* o por aquel dicho de que *con el estómago ligeramente lleno se trabaja mejor*, pero que pareció ser del agrado de la mayoría porque los platos quedaron limpios y no hubo comentarios. Varios cafés bien cargados, nada de copas, y de nuevo cada uno a sus respectivos puestos de trabajo. En esta "retourné" los ánimos están aún más calmados y es relajante el ambiente que se respira. En estos momentos se abre paso a las votaciones y se procede a la elección del nuevo Consejo Rector de EUROMAT para los próximos dos años. Las propuestas de candidatos son presentadas libremente por los presentes y tras una pequeña deliberación, sencilla y unánime, queda consituida la Asamblea General en la que el señor Michiels es reelegido presidente y al representante español, Eduardo Morales, se le otorga por unanimidad el cargo de vicepresidente. ●



W. Michiels
Presidente de EUROMAT

"Las Asociaciones Españolas deben estar más unidas"

A primera vista se nota que el señor Michiels es un perfecto "chevalier". Correctamente vestido, cuidada y esmerada cabellera blanca, aparentemente tímido, comedido en sus gestos, parco en palabras, sencillo, y... con cierto atractivo; el presidente de EUROMAT (Federación de las Asociaciones Europeas del Automático) visiblemente cansado después de una marathoniana sesión en la que volvió a ser elegido, no tuvo inconveniente alguno para someterse a las, en ocasiones, fatigosas preguntas del periodista.

En primer lugar le pedimos que nos dé una visión personal y general de cuanto se ha tratado en la Asamblea. Muy ilusionado responde: *La reunión ha sido enormemente constructiva, muy positiva, y ello nos permite tener fundadas esperanzas sobre el futuro de EUROMAT y nos anima a seguir trabajando para unificar criterios en defensa del sector dentro del marco de los países europeos. De todos es conocido que EUROMAT nació en 1979 de la fusión de la VVA y EUROMAT, asociaciones europeas existentes desde 1973. Además de Bélgica, sede central, están integrados otros 10 países: Austria, Dinamarca, Alemania, Gran Bretaña, Francia, Italia, España, Holanda, Suiza, Eire e Irlanda. Y sus principales objetivos son armonizar soluciones para los problemas europeos de legislación que afectan a la fabricación y explotación de las máquinas recreativas, y resaltar la importancia socioeconómica del sector en Europa. El mayor problema que tiene planteado el sector* —señala el señor Michiels— *a nivel europeo son las distintas legislaciones que existen, además que hay pocos países que tienen unas leyes claras en vigor, y por lo tanto una tolerancia no legislada".*

Entonces, en el caso de contar con una legislación común a todos los países integrantes, ¿qué ventajas proporcionaría?

"Muchas y en todos los aspectos —responde rápidamente—. *Pero para ello tendría que desaparecer la situación de ilegalidad tolerada existente, para pasar definitivamente a una situación legalmente establecida. Consecuentemente, habría que cambiar la mentalidad y filosofía de las autoridades que ven en las máquinas recreativas un peligro social, en lugar de considerarlas como un negocio serio e importante".* Y realmente así es, porque estos aparatos cumplen únicamente la función de divertimiento y recreo, acción necesaria para todas las personas. *"Un tema muy diferente y con otras connotaciones* —matiza— *es el de las máquinas de azar. Se podrían instalar en establecimientos públicos siempre y cuando no representaran un peligro social; es decir, si tuvieran ciertas limitaciones económicas; de lo contrario, las de grandes premios, pienso que deben estar en casinos o salas de juego".* Se muestra muy optimista en relación al futuro del sector, y muy seguro de sí mismo. Afirma que *"como la tecnología avanza cada día más y más, permitirá una constante innovación de la industria incorporando a la misma aspectos hasta ahora no considerados; y es posible* —continúa, sonriente— *que incluso las quinielas de fútbol se puedan llegar a automatizar en máquinas recreativas con premios, y por supuesto seguirá siendo en todo momento una industria para las masas".*

Después de hablar un poco sobre España y del grato recuerdo que guarda del paisaje y de sus gentes, especialmente de Puerto Banús, lugar donde pasó unas cortas vacaciones, es pregunta obligada pedirle que nos haga una pequeña valoración sobre la Industria española. *"Me consta* —explica muy interesado— *la gran importancia que tiene esta Industria en su país, pero veo con pena que no le favorece en absoluto la situación legal existente para su desarrollo. Creo que es motivo principalmente por la falta de unión que existe entre las distintas Asociaciones del Sector; deben coordinarse porque la unión hace la fuerza".*

Y con la próxima entrada de España en la CEE, ¿sería favorable para la Industria?

"Por supuesto —dice muy satisfecho— *todos saldríamos favorecidos siempre que adoptara y aceptara las normas existentes en otros países europeos previamente establecidas".*

Aunque en ningún momento se ha alterado y siempre guardando las buenas formas —*y más delante de una dama*— a pesar de las continuas interrupciones de sus colegas felicitándole, estimamos oportuno dejarle descansar unos minutos congratulándonos igualmente por su reelección, e invitándole a conocer un poco más nuestro país. Se despide llana y elegantemente "merci bien".

Pilar ALONSO

Especial Reglamento

Estas son las líneas maestras de la nueva legislación que el Sector necesita

Ni los problemas del Sector, ni tan siquiera la situación económica del país, son más importantes para la Industria del Automático que contar con un nuevo y definitivo Reglamento capaz de superar los innumerables inconvenientes de carácter estructural y burocrático, en los que asienta la actual legislación. Nuestra revista ha buceado a través de este dolorido y apaleado Sector, a través de sus problemas y de las justas aspiraciones de Operadores, Distribuidores e Industriales, para publicar las líneas maestras que la nueva legislación deberá contener, conforme a los deseos de las tres grandes Asociaciones Españolas como son, por orden alfabético, ANDEMAR, FACOMARE y FEMARA.

Estas tres Asociaciones, ante la evidente necesidad de renovar la actual legislación, la cual ha demostrado sobradamente sus errores, aunque también tuviera aciertos, vienen desarrollando consultas y conversaciones entre sí, para confeccionar un borrador de líneas maestras en las que pueda orientarse el nuevo Reglamento.

Estas líneas parecen ser totalmente coincidentes entre sí, aunque hayan existido absurdas discrepancias (ver nuestra Sección "Especial con Luz"). En la actualidad, las citadas líneas maestras están siendo sometidas a los respectivos asesores jurídicos para la elaboración de un anteproyecto de Reglamento articulado que merezca la aprobación y adhesión de todas las Asociaciones del Sector. Se trata de conseguir un Reglamento de todos y para todos aunque, naturalmente, la Administración sea quien tenga la última palabra y la que, en definitiva, muestre su actitud de saber estar a la altura de las inquietudes e importancia de esta Industria que compite en los mercados internacionales con las principales potencias. Si la Administración desea servir eficazmente a los intereses de quienes la mantienen, lo primero que debería hacer es tomar buena nota de los siguientes puntos. En ellos se encuentra la clave que ha de beneficiar a la Industria, a la Administración y a los usuarios. Es decir: a todos.

Operadores, Distribuidores e Industriales a la búsqueda del mejor Reglamento

1 HACER UN REGLAMENTO EXCLUSIVAMENTE PARA MAQUINAS RECREATIVAS TIPO A, Y RECREATIVAS CON PREMIO TIPO B.

Las máquinas de azar tipo C, deben quedar totalmente separadas en otro reglamento singular para ellas, evitando así su negativa influencia con respecto a las de tipo A y B, como sucede en la actual situación.

Ello no significa que se renuncie a la fabricación y explotación de las máquinas de azar tipo C, sino que ello puede hacerse en la forma, lugares y condiciones que determine la ley.

2 EXCLUIR DEL REGLAMENTO DE MAQUINAS RECREATIVAS, A LOS FUTBOLINES MANUALES, BILLARES, TOCADISCOS, BALANCEADORES Y APARATOS INFANTILES

Se entiende que sus características los hacen excluibles de las tipificaciones como máquinas A.

Quedarían sin embargo supeditadas a lo que disponga el Ministerio de Industria y Energía, por sus características técnicas y de seguridad para el usuario.

3 SUPRESION DEL MONOPOLIO DEL ESTADO SOBRE MAQUINAS DE AZAR TIPO C.

Se estima que es preciso suprimir este monopolio, que como cualquier otro no es deseable. Debe existir una libertad de mercado, con los controles consiguientes que determine una ley al efecto.

Las importaciones deberán tener únicamente aquellas limitaciones que ha de establecer el Ministerio de Comercio para la defensa de la economía del Estado y en especial del Sector, quedando no obstante las máquinas importadas sujetas a los mismos condicionantes de homologación que las de fabricación nacional.

La fabricación de máquinas C han de poder hacerla también las Industrias nacionales, así como su explotación en los lugares debidamente autorizados, y todo ello de acuerdo con unas condiciones de libre competencia, igualitarias y justas.

4 LAS HOMOLOGACIONES DE MAQUINAS TIPOS "A" y "B", DEBERAN SER DE LA RESPONSABILIDAD DEL MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Se pretende eliminar el Registro de Prototipos existentes actualmente, dejando simplemente un Registro de Modelos en el cual se podrán inscribir todos los modelos que se pretendan fabricar y que serían homologados de oficio en un plazo no superior a treinta días desde la fecha de presentación en regla de la solicitud.

5 SUPRESION DEL LIMITE DE VIDA O VIGENCIA DE LAS MAQUINAS Y MODELOS

Se entiende que la duración de una máquina de un determinado modelo tiene que venir fijada por su vigencia o rentabilidad, y así debe quedar.

No obstante, es conveniente que cualquier modificación o reforma de un modelo, cambiando su juego o funcionamiento, deba hacerse mediante una nueva inscripción en el Ministerio de Industria y Energía.

6 UNICAMENTE LAS EMPRESAS OPERADORAS PODRAN EXPLOTAR MAQUINAS RECREATIVAS

Toda aquella persona o entidad que pretenda la explotación de máquinas recreativas, cualquiera que sea su tipo, habrá de solicitar su inscripción en el Registro de Empresas Operadoras, consiguiendo así una total profesionalización del sector, y ello también con miras a conseguir que se pague la Licencia Fiscal por la actividad como sujeto pasivo, en lugar del sistema actual.

7 SUSTITUCION DE LOS ACTUALES PERMISOS DE EXPLOTACION POR UNA GUIA DE CIRCULACION DE FACIL TRAMITACION PARA EL EXPLOTADOR

Se trata de suprimir los actuales trámites de permiso y comunicación de instalación, por un procedimiento simple y efectivo:

I. Las máquinas saldrían de fábrica acompañadas de una Guía de Circulación en triplicado ejemplar, y una placa adhesiva, en las cuales se reflejarían los siguientes datos:

a) Nombre del fabricante.
b) Nombre del modelo y número de homologación.
c) Tipo de máquina (A, B...)
d) Serie y número de fabricación.
e) Breve descripción del juego de la máquina o plan de ganancias si es de tipo B.
f) Número de inscripción en el Registro, de la Empresa operadora titular de la máquina.

Todos los datos con excepción del apartado f), podrán venir cumplimentados de fábrica.

II. Al adquirir la máquina, le son entregados al explotador, la Guía de Circulación y la Placa mencionados, debiendo insertar en ambas su N.º de Empresa Operadora, y con ello deberá ir al Gobierno Civil de su provincia, junto con su identificación como Empresa Operadora, donde le sellarán ambos documentos, reteniendo el Gobierno Civil las dos

●●●

...A la búsqueda del mejor Reglamento

Un sector industrial de la categoría que gozan las máquinas recreativas, no puede estrangular su crecimiento y poner en peligro su supervivencia a causa de un Reglamento provisional y obsoleto.

copias de la Guía de Circulación, entregando al explotador el original de la Guía y la placa.

III. El explotador deberá entonces colocar la placa sellada en la máquina, en lugar visible y protegido.

IV. Cumplido este trámite podrá instalar la máquina sin más requisitos.

V. JUSTIFICANTE DE PAGO DE LICENCIA FISCAL Y TASA DE JUEGO:

Se prevee que el Ministerio de Hacienda entregue un distintivo o pegatina que pueda colocarse en la máquina, de modo que evidencie que se encuentra al corriente de dichos impuestos.

VI. TRANSFERENCIAS DE PROPIEDAD DE LAS MAQUINAS:

Al dorso de las Guías de Circulación se habilitarán los espacios para este trámite, al igual que sucede con los Permisos de Circulación de los automóviles, y mediante un nuevo trámite en el Gobierno Civil y una nueva placa sellada será bastante.

Con estos trámites se estima que se simplificará mucho para el explotador la legalización de su libre actuación por todo el territorio nacional, a la espera de lo que suceda en las autonomías.

8 CARACTERISTICAS GENERALES Y CONTROL DE LAS MAQUINAS RECREATIVAS Y RECREATIVAS CON PREMIO (Tipos A y B).

Máquinas tipo A: Se cree que debe desaparecer el control del Ministerio del Interior y pasar a depender exclusivamente del Ministerio de Industria y Energía, sin supuestos ejemplificativos, más que la conocida definición de lo que es una máquina puramente recreativa.

Máquinas tipo B: Eliminar asimismo los supuestos ejemplifica-

tivos, dependiendo su homologación del Ministerio de Industria y Energía, y que el control del Ministerio del Interior sea testimonial y de mera supervisión, estableciéndose unas características y limitaciones que enmarquen los límites de estas máquinas, a saber:

a) Precio máximo de una partida: 25 pesetas, con la posibilidad de desarollar varias combinaciones de apuestas, siempre que en una misma partida no se supere el precio máximo establecido.

b) Premio máximo por partida: 500 pesetas, independientemente de cuáles sean las apuestas o combinaciones utilizadas dentro de una partida.

c) Deberá pagar en premios un mínimo del 60 por 100 del valor de las apuestas efectuadas, durante un ciclo matemático o estimativo establecido por el fabricante en el momento de su homologación.

d) El pago de los premios obtenidos será exclusivamente en moneda metálica y de curso legal y efectuado de forma automática al final de cada partida, excepto en las máquinas de tipo Grúa, donde el objeto conseguido se podrá entregar directamente al pagador.

e) No podrán llevar incorporados contadores o displays donde se contabilicen premios derivados del juego, aunque si podrán ofrecer créditos para su uso exclusivo en el juego y siempre mediante la inserción de monedas.

Se intenta eliminar cualquier tipo de limitación derivada del uso de mecanismos y dispositivos o combinaciones de juegos de azar, ya que se entiende que la diferencia de una máquina B con respecto a una máquina C, debe consistir exclusivamente en el valor de la partida y, sobre todo en el premio máximo a obtener, aunque también podrían tenerse en cuenta aspectos como el de que no pudieran ir provistas de la clásica palanca o brazo de las máquinas de azar típicas.

9 LIMITE DE MAQUINAS A INSTALAR SEGUN LOS ESTABLECIMIENTOS Y SUPRESION DE LA ACTUAL PROPORCION

Como principio fundamental debe desaparecer la necesidad actual de una proporción de dos máquinas A para instalar una de tipo B, en los bares y cafeterías o similares.

En los Salones Recreativos no obstante, se estima conveniente establecer alguna proporción, y ésta podría ser que hubiera una máquina tipo A por cada una de tipo B instalada, limitando su número al aforo oficial de cada local.

En cuanto al límite de máquinas que se pueden instalar en bares, cafeterías y similares, hay una postura clara de que no debe haber más de una de tipo B por establecimiento, sin obligación de colocar ninguna de tipo A, pero parece existir alguna diferencia de criterio en cuanto al número total de máquinas, ya que por una parte se entiende que la actual limitación de TRES es adecuada, y por otra parte se estima que podría establecerse el límite en DOS.

En caso de no llegar a un acuerdo unánime en este punto, las respectivas asesorías jurídicas están estudiando una posible alternativa que resuelve el dilema, viendo la posibilidad de establecer de forma oficial que solamente pueda haber una empresa operadora por establecimiento, lo que satisfaría a los que defienden el límite de tres y a los que opinan que deben ser dos las máquinas por establecimiento.

Habida cuenta de que todos los puntos expuestos se recogen en los criterios de las Asociaciones mayoritarias del sector, es deseable que todas ellas unifiquen sus esfuerzos, para presentar conjuntamente ante la Administración, un proyecto de nuevo Reglamento de Máquinas Recreativas y Recreativas con Premio para todo el Sector, que recoja las aspiraciones generales, y que de forma unitaria se negocie con los organismos competentes un texto claro, positivo y eficaz, que garantize un Sector estable y con proyección de futuro, sobre todo teniendo en cuenta la potencia de España en relación con los países europeos ante nuestra futura entrada en el Mercado Común.

Las evidentes coincidencias de los trabajos efectuados por las Asociaciones mayoritarias, demuestran lo cercanos que pueden estar sus objetivos e intereses cuando se trata de la defensa del Sector como conjunto, y confiamos en que ello permita recapacitar a todos de la necesidad de la unificación de su fuerza y podamos ver en un futuro no muy lejano la unión de facto de todas las Asociaciones lo que, no cabe la menor duda, redundará en consecuencias positivas para todos. ■

Especial Reglamento

Esta es la cuestión:

¿Interior o Industria?

¿Interior o Industria? Esquemáticamente, ésta es la pregunta que nuestra revista ha hecho a diecisiete industriales del Automático, dentro de una encuesta que pretende clarificar las posturas del Sector ante la redacción del nuevo Reglamento. La homologación, la lenta y compleja burocracia con la que actualmente las máquias recreativas entran en el mundo de la legalidad, nos ha llevado a ofrecerles esta encuesta cuyo resultado es abrumadoramente favorable a un cambio en el sistema de homologaciones que se viene utilizando. En cualquier caso, juzguen ustedes mismos:

PREGUNTAS

1. *¿Prefiere que la homologación de las máquinas recreativas se realice a través del Ministerio del Interior, o bien exclusivamente con la intervención del Ministerio de Industria?*

2. *¿Por qué?*

JAVIER GONZALEZ.
BILLPORT, S.A. (Madrid)

1. "Preferimos que se haga a través de Industria."

2. "El Ministerio del Interior es más rápido en la tramitación al exigir un solo documento, pero la inspección del Ministerio de Industria es mucho más exahustiva y por lo tanto más segura. Así se evitan dejar cabos sueltos, causa de problemas posteriores."

FELIX HERMAN.
IRECSA (Madrid)

1. "Ministerio de Industria."

2. "El Ministerio de Industria está más capacitado por tratarse de un tema casi exclusivamente técnico, aunque daría igual si los trámites funcionaran con más fluidez."

JAIME SANAHUJA.
OPERAMATIC VIDEO, S.A.
(Barcelona)

1. "Nos es indiferente uno u otro Ministerio."

2. "El control de la ficha técnica de la máquina compete al Ministerio de Industria, pero el de Interior debe intervenir de acuerdo con las normas de la Comisión Nacional de Juego. En cualquier caso el problema está en la necesaria agilización de los trámites."

JULIO MARROQUI.
AUTOMAVE, S.A. (Madrid)

1. "Ambos Ministerios deben encargarse de este tema."

2. "El Ministerio de Industria debe tramitar todo lo que concierne a máquinas recreativas tipo A, que no suponen ningún peligro para el usuario, son totalmente inocuas y en absoluto antisociales. En el caso de las máquinas B, el Ministerio del Interior debe encargarse de fijar la cuantía del premio, condiciones y porcentaje del mismo."

FRANCISCO ARRIBAS.
EXPLOMATIC, S.A. (Madrid)

1. "Todos los trámites a través del Ministerio de Industria."

2. "La única razón está en que este Ministerio, y no otro, conoce realmente el tema. No se trata de regular ningún asunto peligroso o nocivo a nivel social. No tiene ningún fundamento que intervenga el Ministerio del Interior."

ENRIQUE TERMIZA MIRO.
TERMO GEL (Almería)

1. "Preferiblemente el de Industria."

2. "En principio sería igual si la tramitación fuera más rápida, pero se trata de un gremio industrial y por lo tanto debe quedar bajo las reglas del Ministerio de Industria. Uno u otro deberían, ante todo, agilizar los trámites."

JOSE ROMERO.
SEDETRES (Madrid)

1. "Ministerio de Industria."

2. "Este Ministerio es mucho más competente para un tema en que la técnica y la ingeniería son los principales componentes. El Ministerio del Interior no tiene nada que ver en este asunto."

MIGUEL CANO.
ELECTROMAR (Madrid)

1. "Ministerio de Industria."

2. "Lo ideal sería que se realizase por un solo Ministerio. Los trámites son demasiado complicados. El Colegio de Ingenieros de Telecomunicaciones elabora una memoria que debe presentarse al Ministerio del Interior, y una vez sellada se envía al de Industria visto bueno a lo que decide el de Industria y pienso que se mete ficarse."

LUIS COROMINAS.
RIBORT, S.A. (Barcelona)

1. "Ministerio de Industria."

2. "En Industria están mucho más enterados, tanto de cómo funciona el asunto de la homologación como de las necesidades del gremio. La Comisión Nacional del Juego actúa bastante a su aire sin pensar en las necesidades que la industria recreativa tiene como gremio."

FERNANDO AUGUSTO.
ESCANDIA, S.L. (Madrid)

1. "Ministerio de Industria."

2. "El comercio de las máquinas recreativas constituye un sector completamente industrial, es un gremio como otro cualquiera. El Ministerio del Interior no debe intervenir ni siquiera en el caso de la homologación de máquinas B."

ANGEL FERNANDEZ.
RE.HE.FER. (Madrid)

1. "Total competencia del Ministerio de Industria."

2. "La revista técnica que realiza Industria es mucho más clara. El Ministerio del Interior, hoy por hoy, se limita a dar el visto bueno a lo que decide el de Industria y pienso que se mete en asuntos que no le conciernen."

ALFREDO FALO.
B.L.F. (Zaragoza)

1. "Ministerio de Industria."

2. "No tenemos mucha experiencia pues hasta ahora sólo hemos homologado una máquina, pero Industria está más capacitada para resolver cualquier asunto conflictivo en este tema."

PABLO ALFARO.
CALFESA (Madrid)

1. "Indiferente."

2. "Actualmente un Ministerio dictamina y el otro homologa. Sería suficiente con que un ingeniero revisara las máquinas para verificar que están en regla. Los documentos deberían firmarse inmediatamente."

ADOLFO GORDON.
NEUMO (Madrid)

1. "Es más competencia del Ministerio de Industria."

2. "Ambos Ministerios son necesarios, pero sobre todo pedimos que se agilicen los trámites. Esperamos también un cambio de reglamento sobre todo para las máquinas tipo B, que no están en absoluto bien ordenadas."

SANTIAGO LAGUNA.
PASATIEMPOS LAGUNA
(Barcelona)

1. "Ambos Ministerios."

2. "El sistema funciona bien tal y como está. Nos es indiferente que se encargue uno u otro Ministerio. No vemos razón para cambiar el método de homologación de las máquinas."

JOAQUIN FRANCO.
RECREATIVOS FRANCO
(Madrid)

1. "Indiferente."

2. "Ante todo debería simplificarse el trámite, y probablemente sería más sencillo homologar por el Ministerio de Industria, que lógicamente es quien debe hacer el dictamen técnico de la máquina. Pero, en definitiva, nos inclinamos por el Ministerio que acelere los trámites."

JUAN PAREDES.
PETACO, S.A. (Madrid)

1. "Preferiblemente Ministerio de Industria."

2. "En relación con las máquinas A, lo lógico es que homologue Industria exclusivamente. Para las máquinas B sería también deseable que se hiciera así, pero no parece que la Comisión Nacional del Juego vaya a aceptarlo. Pero para las A no tiene ningún sentido que intervenga el Ministerio del Interior." ■

Especial Reglamento

Análisis de los impuestos de seis países representativos dentro del sector del Automático

Así son las Tasas Fiscales Europeas

Un aspecto importante del nuevo Reglamento habrá de ser el articulado que trate la tasa fiscal aplicable al Sector del Automático. El último decreto aparecido sobre este tema es el 228/1981 de 5 de febrero, que regula la tasa que grava los juegos de suerte, envite o azar, y que sólo ha venido a reordenar los porcentajes aplicables a la base imponible de los impuestos sobre casinos, al tiempo que modificaba las tasas de las máquinas de tipo C que, como se sabe, están vedadas al Sector del Automático y en manos de un monopolio estatal.

De forma que "MAQUINA RECREATIVA" no opina sobre el citado decreto, aunque sí le parece importante recordar los perjuicios que le ocasiona al sector el actual impuesto de Licencia Fiscal, al estar establecido teniendo como base unos supuestos beneficios. Por otra parte, y de forma prioritaria, sería conveniente que en España se dejara de considerar a la máquina como sujeto pasivo, dejando tal calificación para la Empresa, como sucede con otros sectores industriales.

En cualquier caso, nuestra revista ha seleccionado a seis países europeos representativos dentro del Sector del Automático, ofreciendo a nuestros lectores un análisis de sus impuestos que, muy bien, podrían servir como guía a nuestra Administración.

GRAN BRETAÑA

MODALIDAD DE PAGO: ANUAL

A) **BARES O LOCALES PUBLICOS INDIVIDUALES:**
MAQUINAS RECREATIVAS SIN PREMIO (Equivalentes al tipo A en España): No tienen tasa o coste alguno por licencia de explotación.
MAQUINAS RECREATIVAS CON PREMIO (Equivalentes al tipo B en España): (Máquinas de rodillos, cataratas, luces y similares). Máximo 2 máquinas por local: 1.ª máquina: 17,50 libras esterlinas al año (3.325 pts., aprox.). 2.ª máquina: 75 libras esterlinas al año (14.250 pts., aprox.).

B) **SALONES RECREATIVOS DE MAQUINAS A Y B:**
No existe límite o proporción de uno u otro tipo. *MAQUINAS RECREATIVAS SIN PREMIO (o tipo A en España):* No tienen tasa o coste alguno de licencia de explotación.
MAQUINAS RECREATIVAS CON PREMIO (o tipo B en España): 1.ª máquina: 25 libras esterlinas al año (4.750 pts., aprox.). Cada máquina adicional, a partir de la 2.ª inclusive: 100 libras libras esterlinas por máquina al año (19.000 pts., aprox.).

C) **CLUBS PRIVADOS:**
Máquinas A y B (mismas condiciones que el apartado anterior).
MAQUINAS DE AZAR (o tipo C en España): Máximo 2 máquinas por club. 1.ª máquina: 100 libras esterlinas al año (19.000 pts., aprox.). 2.ª máquina: 200 libras esterlinas al año (38.000 pts., aprox.).

BELGICA

MODALIDAD DE PAGO: ANUAL

BARES, RESTAURANTES Y SALONES RECREATIVOS:

MAQUINAS RECREATIVAS SIN PREMIO (tipo A en España):

FLIPPER O PINBALL: no tienen ningún impuesto o tasa de explotación.

RECREATIVA DE TIRO Y SIMILARES:
4.200 francos belgas máquina al año (10.400 pts., aprox.).

RECREATIVA FUTBOLINES, BILLARES Y SIMILARES:
6.800 francos belgas máquina al año (16.800 pts., aprox.).

RECREATIVA DE VIDEO EN GENERAL:
1.200 francos belgas máquina al año (3.000 pts., aprox.).

MAQUINAS RECREATIVAS CON PREMIO (tipo B en España): (1)
(Incluidos Bingo-Máquina)
26.000 francos belgas por máquina al año (64.500 pts., aprox.).

(1) Naturalmente, se refiere a un tipo de máqunas cuyos premios pueden ser de 300 veces el precio de la jugada y en algunas máquinas concretas (bingos, rodillos), pueden llegar a mucho más.

AUSTRIA

MODALIDAD DE PAGO: MENSUAL

MAQUINAS RECREATIVAS (tipo A en España):

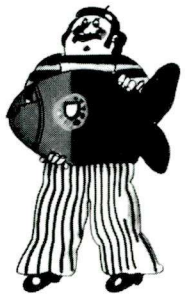
Tienen diferentes importe según cada uno de los 9 cantones de Austria.
Oscilan entre 200 shilling (1.200 pesetas) máquina/mes hasta 500 shilling (3.000 pesetas) máquina/mes
Esta tarifa es aplicable a cualquier clase de máquina recreativa sin premio, como flippers, vídeos, y otras, excluido el TOCADISCO o JUKE BOX.

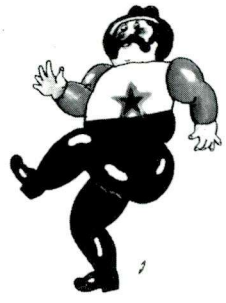
MAQUINAS RECREATIVAS CON PREMIO O DE AZAR (tipo B y/o C en España):

(Máquinas de rodillos, vídeo-póker, etc...).
Asimismo, tienen diferentes variantes según cada cartón.
Oscilan desde 1.000 shilling (6.000 pesetas) máquina/mes hasta 2.000 shilling (1.200 pesetas) máquina/mes.

Estas máquinas no tienen una limitación determinada de premios ni precio de la jugada. Además, en algunos cantones sólo pueden dar premios en forma de consumiciones de comidas o bebidas.

NOTA: Los Tocadiscos o Juke Boxes están excluidos de las máquinas recreativas en sus distintas categorías.





... Así son las Tasas Fiscales Europeas

ALEMANIA FEDERAL

Impuestos locales o municipales: Modalidad de pago: MENSUAL
MAQUINAS RECREATIVAS EN GENERAL, TIPOS A Y B:
DM5 y DM8 marcos alemanes (200 y 320 pesetas) mes/máquina respectivamente, según el tipo A o B, equivalente en España.
Impuestos de ámbito federal: Modalidad de pago: MENSUAL
Estos impuestos tienen unas variaciones según cada land o estado federal dentro del país.
Las variaciones oscilan entre DM5 y DM30 marcos alemanes (200 y 1.200 pesetas) por máquina y mes, según el estado y son aplicables a todas las máquinas en general, con incidencia mayor en las que conceden premio.
Impuestos sobre beneficios: Modalidad de pago: ANUAL
El operador debe rendir cuentas anualmente de sus beneficios por el proceso normal y ha de abonar al Estado en concepto de impuestos sobre sus beneficios un 13% sobre las máquinas recreativas o tipo A, y el 19,5% sobre las máquinas recreativas con premio o tipo B.

NOTA:

MAQUINAS RECREATIVAS CON PREMIO (equiv. tipo B):
Cada modelo ha de presentarse ante las autoridades competentes para su aprobación, antes de poder proceder a fabricar y vender el mismo. En caso afirmativo, se extiende un certificado asignando un número al modelo aprobado, concediendo un período de validez de tres años para su explotación desde la fecha de instalación. Para este certificado tienen establecido una tasa de DM30 marcos alemanes (1.200 pesetas) por modelo aprobado.

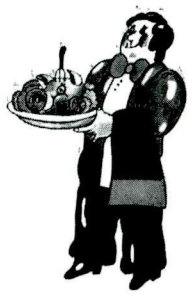
HOLANDA

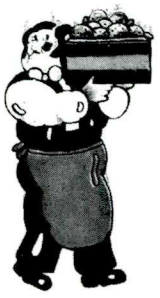
MODALIDAD DE PAGO: ANUAL

A) **BARES O LOCALES PUBLICOS INDIVIDUALES:**
MAQUINAS RECREATIVAS EN GENERAL, SIN CONDICIONANTES DE QUE SEAN CON O SIN PREMIO:
Dependiendo de las distintas capitales o ciudades donde se instalen, el impuesto tiene unos mínimos y máximos como sigue:
MINIMO:
100 guilders/florines máquina al año (3.700 pts., aprox.).
MAXIMO:
500 guilders/florines máquina al año (18.000 pts., aprox.).
Naturalmente, existen ciudades intermedias con tasas en niveles intermedios entre las cifras indicadas.

B) **SALONES DE MAQUINAS RECREATIVAS (en general):**
SALONES PERMANENTES ABIERTOS TODO EL AÑO:
100 guilders/florines por máquina al año (3.400 pts., aprox.).
SALONES ABIERTOS SOLAMENTE TEMPORADA VERANO:
30 a 50 florines (según zona) máquina año (1.100 a 1.800 pts., aprox.).

Holanda no tiene reglamentación que tenga autorizadas máquinas recreativas con premio, éstas funcionan de forma paralela a las recreativas sin premio y pagan los mismos impuestos, aunque desde supuestos gubernativos no existan.





SUECIA

MODALIDAD DE PAGO: ANUAL

A) **BARES, RESTAURANTES Y LUGARES PUBLICOS DE EXPLOTACION INDIVIDUAL:**

MAQUINAS RECREATIVAS SIN PREMIO (Tipo A en España):
No tienen tasa o impuesto por licencia de explotación.

MAQUINAS RECREATIVAS CON PREMIO (Tipo B en España):
No están actualmente autorizadas, fueron suspendidas el 31-12-78 y ahora están en proceso de ser regularizadas legalmente mediante una Ley.

Cuando estaban en explotación los impuestos eran los siguientes:
900 krona-coronas por máquina al año (16.500 pts., aprox.).
(Se autorizaba hasta un máximo de 10 máquinas por local, según espacio).

B) **SALONES RECREATIVOS Y PARQUES DE ATRACCIONES:**

MAQUINAS RECREATIVAS SIN PREMIO (Tipo A en España):
No tienen tasa o impuesto de licencia de explotación.

MAQUINAS RECREATIVAS CON PREMIO (Tipo B en España):
100 krona-coronas por máquina año (1.850 pts., aprox.).
Al igual que sucede en los bares y restaurantes, la explotación de las máquinas con premio se encuentra de momento suspendida, pendiente de una Ley en proceso de gestación.

RIBORT PAT.

— Componentes electro-mecánicos para máquinas recreativas. Accesorios y equipos completos.

— Manecillas de control de dos y cuatro posiciones para máquinas vídeo. Placas de juego. Paneles de mando.

— Distribuidores de la firma COIN CONTROLS LTD.

- Selectores de monedas S1, S10 y electrónicos E15.
- Pagadores rotativos accionados a motor.
- Pagadores a impulsos accionados por electroimán.
- Puertas.

RIBORT, S.A.
San Ramón, 296-298
CERDANYOLA DEL VALLES (Barcelona)
Tel.: (93) 692 01 79

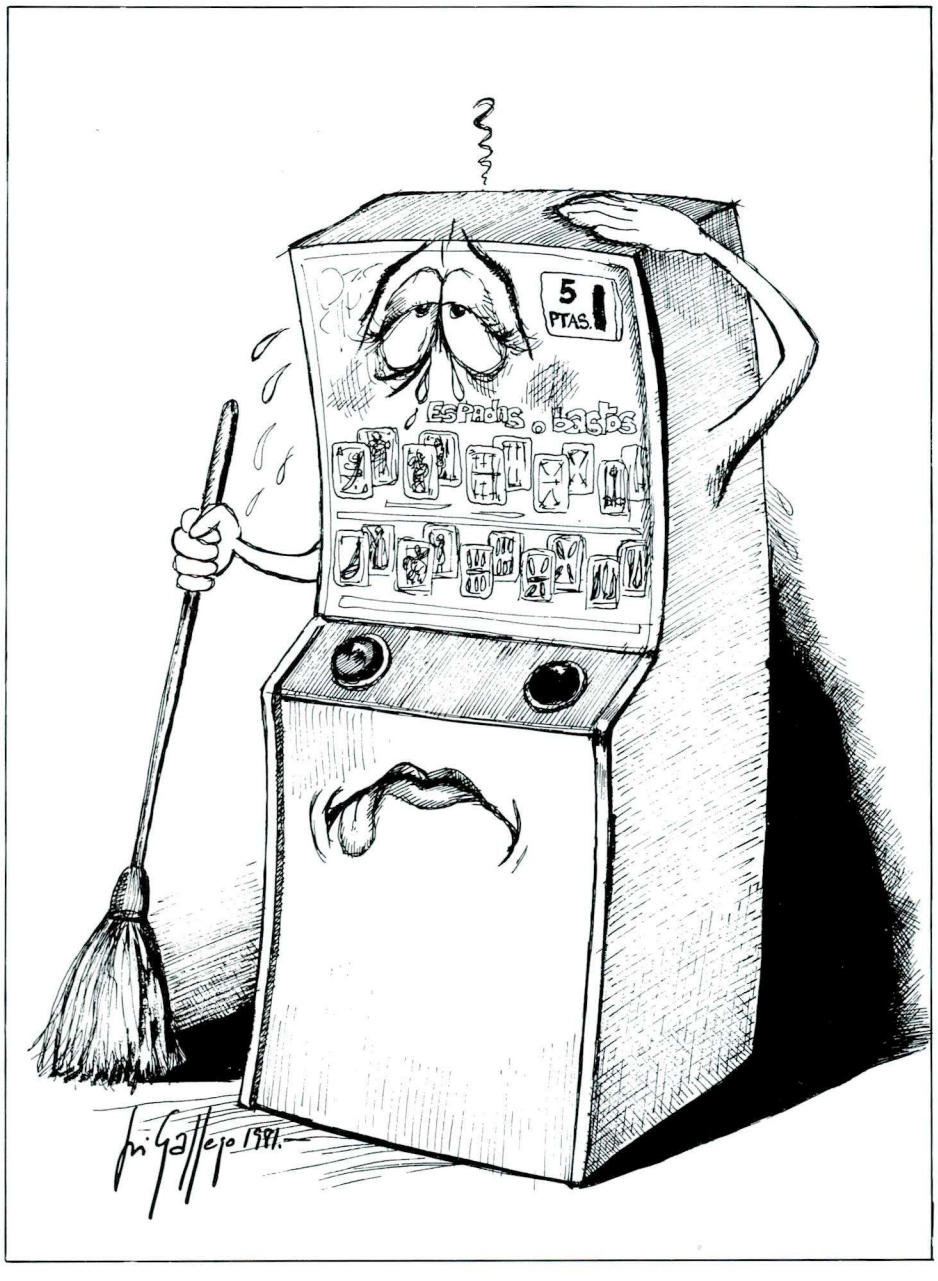
Especial Reglamento

Gracias a una legislación propia del Paleolítico

La Máquina "B" Española, Cenicienta de Europa

DENTRO del Diálogo de sordos con que la Administración ha querido contestar a las demandas del Sector del Automático, el problema concreto de las Máquinas "B" ha sido el principal caballo de batalla de los últimos meses. El desconcierto administrativo, el posible abuso de autoridad y la increiblemente ambigua y disparatada legislación sobre el tema, recuerdan más bien a la España tridentina y paleolítica que a la imagen de un país que pretende integrarse en la Europa Comunitaria y en el modelo de sociedad de libre comercio al que el Sector del Automático aspira, como el resto de los sectores industriales de nuestro país.

Desde el ridículo precio máximo de la jugada permitida, hasta el deficiente y complejo control administrativo y fiscal, pasando por el debatido tema de la proporcionalidad, los permisos de explotación y la característica de habilidad en su propia definición, la Máquina "B" ha sido y todavía es la Cenicienta del Sector no sólo en España, sino en toda Europa. En tanto entre en vigor el nuevo Reglamento y desaparezca la Orden Ministerial de 3-4-79, las circunstancias en las que se mueve la Máquina "B" son diametralmente opuestas al sentido común y a las diferentes legislaciones de Europa que, esquemáticamente, reproducimos en el cuadro sipnótico, que ustedes pueden comparar en la página siguiente.



Europa queda lejos para nuestras máquinas "B"

PAIS	Fabricación y explotac.	Precio jugada (en pts.)	Premio mayor (en pts.)	Habilidad	Homolog	Proporción	N.º de Máq. en bares	Permisos explotación	Control Adm. fiscal	Plazo vida de la máq.	Diferencias B y C
ESPAÑA	Libre	5	100	Si	Si	2AX1B	1	Si	Defic. y Complejo	10	Habilidad y discrec. administr.
GRAN BRETAÑA	Libre	20	400	No	No	No	2	Distintivo (1)	Distintivo (1)	Libre	Prec.-Prem. jugada
ALEMANIA FEDERAL	Libre	12 con apuesta progresiva	120/1200	No	Si	No	2	Distintivo (1)	Distintivo (1)	3	Prec.-Prem. jugada
SUIZA	Libre	40/80	400/800	Mixta	Si	No	2	Distintivo (1)	Distintivo (1)	Libre	Prec.-Prem. jugada
AUSTRIA	Libre	30/300	300/3000	No	No	No	2	Distintivo (1)	Distintivo (1)	Libre	Prec.-Prem. jugada
BELGICA	Libre	20/200	600/6000	No	No	No	2	Distintivo (1)	Distintivo (1)	Libre	Prec.-Prem. jugada
FINLANDIA	Libre	30	300	No	No	No	2	Distintivo (1)	Distintivo (1)	Libre	Prec.-Prem. jugada
NORUEGA	Libre	30	300	No	No	No	2	Distintivo (1)	Distintivo (1)	Libre	Prec.-Prem. jugada

(1) En estos países, tanto el permiso de explotación, como el control administrativo-fiscal vienen reflejados en un distintivo que lleva la máquina y que viene a ser como su carné de identidad. En España sería preferible sustituir los actuales trámites por un procedimiento similar al europeo.

EBILSA

ELECTRONICOS BILBAO, S. A.

Un compromiso de atención y servicio

VENTA DE LAS ULTIMAS NOVEDADES DE MAQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

BILBAO
NUEVA DIRECCION:
C/. HENAO, 52
ESQUINA IPARRAGUIRRE
TFNOS. 424 62 33 - 423 98 75

MADRID
C/. LUIS MITJANS, 40
TFNOS. 252 06 61 - 433 94 57
MADRID-7

FSUBMATIC

Subsidiaria del Automático

— Manufactura y estampación de partes metálicas para máquinas accionadas por monedas:

— Para Pin-Ball: Puertas monederos (uno, dos o tres selectores)
Patas cromadas
Cajones de monedas (una, dos o tres entradas, con separación)
Bandas laterales inox.
Frontales inoxidables
Elementos de nivelación

— Para Vídeos: Mandos de dos, cuatro y ocho posiciones, con microrruptores incorporados.
Encimeras de acero inoxidable para fijación de mandos y pulsadores, abatibles, para un mejor acceso a los elementos instalados.
Pulsadores luminosos con indicación termograbada y microrruptor incorporado.
Puertas de monedero (uno, dos o tres selectores).
Cajones de monedas (una, dos o tres entradas con separación).
Embellecedores inox. mueble.
Elementos de nivelación (niveladores, ruedas y deslizadores con sus fijaciones).
Ceniceros inox.

— Otros tipos de máquinas: Tenemos capacidad para fabricar cualquier elemento metálico o plástico bajo demanda y en gran serie.

— Inyección de piezas de plástico para su aplicación en toda la gama de aparatos.

— Accesorios y Recambios: Tornillería variada.
Portalámparas bayoneta.
Pagadores monedas
Perfiles de plástico para cristales
Cerraduras puerta trasera
Cerraduras llave tubular
Cajetines devolución monedas plastificados
Pulsadores de contacto en colores.

Administración. Tel.: (93) 249 14 78
Ventas. Cotonat 57-58. Tel.: (93) 249 26 27
334 98 51

Hospitalet de Llobregat - Barcelona

Especial Reglamento

El Reglamento y la necesidad de su Reforma

Por Jesús Gómez Chaparro
Ex-secretario de la Comisión Nacional del Juego

LA publicación en el B.O.E. de la Orden Ministerial de 3 de abril de 1979 por la que se aprueba el Reglamento Provisional de Máquinas Recreativas y de Azar, vino a completar la normativa básica en materia de juegos de azar, al haber sido regulados con anterioridad el juego del bingo y los juegos de casino.

Antes de entrar en el análisis del Reglamento y de los aspectos que a nuestro juicio deben ser modificados para adaptarlos a la realidad actual, conviene destacar que la elaboración de este texto supuso un gran esfuerzo de imaginación y estudio de otras reglamentaciones y documentos que habían sido aprobados en países extranjeros en épocas y condiciones diferentes a las existentes en nuestro país. En este sentido, es necesario señalar que en su elaboración participaron los sectores afectados, tanto fabricantes como operadores a través de las Asociaciones que en esas fechas se empezaban a constituir.

Asimismo se tuvieron en cuenta los informes emitidos por el Consejo de las Iglesias en Inglaterra, que fueron incorporados al informe final de la Royal Comission of Ganbling, así como las reglamentaciones vigentes en Alemania, Finlandia, Suecia y Estados Unidos (Nevada), analizando tanto los argumentos basados en motivaciones sociales o morales como los aspectos técnicos relativos al tipo de máquinas susceptibles de autorización y que hacían referencia al coste de la partida, premios máximos y mínimos, etc. Todo ello sirvió de base para la redacción del actual Reglamento que, si bien resulta prolijo en algunos aspectos, es evidente que ha sentado las bases para la ordenación de un sector que estaba prácticamente sin regulación alguna.

RAZONES QUE JUSTIFICARON LA PUBLICACION DEL REGLAMENTO

Para señalar las razones que justificaron un Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, debemos referirnos aunque someramente a la situación creada como consecuencia de la publicación del Real Decreto-Ley 16/77, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas, y especialmente al Real Decreto 444/77, de 11 de marzo, por el que se dictan normas complementarias de la disposición anterior.

La publicación de estas disposiciones puso punto final a una situación de hecho que se caracterizaba por la existencia y práctica semiclandestina-semiautorizada de los juegos de azar, estableciendo los cauces normativos básicos para la práctica legal de los mismos.

Para un sector como el de las máquinas recreativas y de azar, que se había centrado exclusivamente en la fabricación y explotación de máquinas puramente recreativas, la aparición de estas normas y, especialmente la confusa redacción dada al apartado 2.º del artículo 1.º del Real Dereto 444/77, suponía la posibilidad de fabricar máquinas con premio, lo que evidentemente introdujo un cambio importante en la estrategia de fabricación y explotación que hasta entonces se aceptaba como única.

Los fabricantes de máquinas, al amparo de lo dispuesto en ese artículo y de acuerdo con los procedimientos establecidos en las Ordenes Ministeriales de Industria de 15 y 29 de noviembre de 1933 y de 23 de enero y 16 de marzo de 1935, que estaban vigentes, consiguieron una serie de permisos de fabricación para máquinas recreativas que concedían puntos canjeables por consumiciones o especie y que, posteriormente, se canjeaban directamente por dinero en metálico. Esta situación se mantuvo hasta la publicación del Real Decreto 2709/68, de 14 de octubre, que modificó el 444/77 y derogó esas órdenes ministeriales.

Sin embargo, la dinámica abierta por la legislación anterior había creado una situación de hecho que planteó numerosos problemas a la Administración, cuya estructura básica en materia de juegos de azar se empezaba a organizar en esos momentos.

Una vez más se puso de relieve la falta de adaptación y respuesta rápida de la Administración para afrontar situaciones de hecho, de una manera especial en un sector tan dinámico como los juegos de azar.

Tras largas negociaciones con fabricantes y operadores se dictaron una serie de disposiciones provisionales que permitieran terminar con esta situación y llegar a un conocimiento real del número de máquinas instaladas y en funcionamiento hasta la fecha, así como introducir un poco de orden en el caos existente hasta que se publicara el Reglamento.

En abril de 1979 se publica el Reglamento Provisional de Máquinas Recreativas y de Azar, texto prolijo y en algunos aspectos demasiado farragoso, con controles a nuestro juicio innecesarios hoy, pero no en el momento de su publicación.

CARACTERISTICAS BASICAS DEL REGLAMENTO

Aunque no es nuestro propósito aquí el analizar detenidamente el contenido del Reglamento, parece de todo punto necesario referirse a las ideas centrales contenidas en el mismo para poder después destacar aquellos aspectos que a nuestro juicio deben ser modificados.

Dos aspectos conviene destacar en el Reglamento: el primero, afecta a la regulación y ajuste a las prescripciones del mismo de las innumerables situaciones de hecho que se habían producido en este sector y que fueron recogidas en la disposición transitoria quinta del mismo; y, segundo, la regulación básica del futuro de las máquinas recreativas y de azar en todo el territorio en el que destaca el establecimiento de un nuevo sistema de control tanto del proceso de fabricación como de explotación de máquinas.

●●●

••• El Reglamento y la necesidad de su Reforma

La disposición transitoria quinta del Reglamento que pretendía la regulación de todas las máquinas existentes y su adaptación a los preceptos establecidos en el Reglamento, creó numerosos problemas de interpretación que han dificultado enormemente el proceso debido por un lado a los fuertes intereses económicos en juego y, por otro, a las dificultades derivadas de la determinación del régimen correspondiente a cada tipo de máquina instalada, como consecuencia de la diversidad de permisos de fabricación concedidos en su día y a la existencia o no de permisos gubernativos de instalación. Todo ello obligó a continuas prórrogas en los plazos establecidos y a alargar enormemente el proceso de regulación que en algunos supuestos aún no ha concluido.

En cuanto al segundo aspecto señalado, la idea central del nuevo sistema de control que se establece en el Reglamento, pretende que no se instale ninguna máquina que no disponga del correspondiente permiso de explotación.

Para ello se establecen una serie de trámites sucesivos que son los siguientes: en primer lugar, la constitución del Registro de Prototipos, en el que se inscriben exclusivamente tipos genéricos de máquinas recreativas y de azar. En segundo lugar, la inscripción en el Registro de Modelos, trámite que sustituiría al antiguo permiso de fabricación y venta, y que constituye una forma de autorización general de un modelo concreto de máquina, que habilita para su importación, fabricación y venta. En tercer lugar, el permiso de explotación de una máquina concreta que autoriza su instalación en cualquiera de los locales a que se refiere el artículo 21 del Reglamento. Finalmente, la comunicación previa a la instalación en un local concreto y determinado.

Junto a estos trámites de carácter burocrático, el Reglamento prevee un Registro de Fabricantes y otro de Empresas Operadoras, lo que permite conocer en todo momento los datos básicos y elementales para obtener el adecuado control de todas las máquinas instaladas.

Asimismo, y con el fin de facilitar el control por parte de la Administración, el artículo 26 del Reglamento, obliga a que toda máquina instalada lleve en su interior la placa de fabricante o importador y, en su exterior, una placa externa con los datos de registro del fabricante y operador, servicio de mantenimiento, nombre del modelo y número de serie de la máquina y código de matrícula asignado a la misma en el permiso de explotación.

Esta placa exterior tiene, a nuestro juicio una importancia capital a efectos de control, tanto por los Servicios de Control de Juegos de Azar, como desde el punto de vista estadístico. Concebida en su día como elemento clave para llegar a conocer los datos elementales y básicos para un mejor conocimiento del sector de fabricación y operación de máquinas recreativas y de azar, las suspicacias y faltas de entendimiento entre las distintas Asociaciones de Fabricantes y Operadores ha impedido llevar a cabo dicho proceso con la rapidez y eficacia que hubiera sido de desear.

ASPECTOS DEL REGLAMENTO SUSCEPTIBLES DE MODIFICACION

Con carácter general se puede afirmar que el Reglamento es válido en su casi totalidad y que el mayor defecto fue haber sido publicado como "provisional", lo que ha creado una serie de espectativas de modificación casi desde el momento de su publicación.

Es evidente que la aplicación práctica durante estos dos años ha puesto de relieve algunos puntos que deben ser modificados y adaptados a la realidad presente.

Con el fin de sistematizar, señalaremos primeramente los puntos que, a nuestro juicio, deben ser objeto de modificación, exponiendo posteriormente las razones que justificarían esa modificación. Entre ellos podemos señalar los siguientes:

1.º El Reglamento distingue tres tipos de máquinas: las puramente recreativas, las recreativas con premio y las de azar. Este es el primer aspecto que debe ser reformado. Las máquinas meramente recreativas deben ser excluidas de gran parte de los trámites burocráticos a que están sometidos.

2.º El Registro de Empresas Operadoras: no puede ser sometido a los mismos controles el que dispone de una sola máquina que el que explota un número importante de ellas. Habría que reservar el título de Empresa Operadora al que realmente lo fuera.

3.º Debe ser suprimida la limitación establecida en el art. 23.

4.º Asimismo deben ser modificadas las especificaciones que respecto de las máquinas tipo "B" se establecen en el artículo 14.2 del Reglamento.

5.º Una vez superadas las dificultades iniciales deben ser suprimidos todos aquellos trámites burocráticos que no sean imprescindibles para mantener un control adecuado y cuya comprobación práctica plantea numerosos problemas.

6.º Revisión total del cuadro de faltas y sanciones, especialmente aquellas que afectan a las máquinas tipo "A".

7.º En cuanto a las máquinas de azar, consideramos que hay sólo dos aspectos importantes que deben ser modificados:

a) La necesidad de expedir las tarjetas de entrada a la sala de máquinas con los requisitos establecidos en el artículo 32 del Reglamento de Casinos.

b) Limitación del número de máquinas a instalar en la Sala de Juegos del Casino.

Como es lógico, se ha prescindido conscientemente de analizar aquellos aspectos del Reglamento de máquinas cuya inclusión ha obedecido a razones políticas y con los que se ha pretendido en todo momento establecer una serie de medidas de protección de la juventud y la infancia y que están fundamentalmente establecidas para las máquinas de azar y en menor medida para las de tipo "B" o recreativas con premio.

Las numerosas críticas dirigidas al Reglamento por los fabricantes y operadores, y de una manera especial al sistema de control establecido en el mismo han sido siempre interesadas sobre todo si se piensa, como hemos afirmado antes, que este sector había funcionado en la práctica al margen de cualquier control legal.

Es cierto que algunas criticas han sido acertadas y aunque este artículo no pretende ser exhaustivo, creo que si se adoptaran esas pequeñas reformas, el sector podría funcionar de una manera más ágil y sus resultados serían más transparentes al centrarse la labor de control de la Administración en aquellos aspectos que le permitan conocer la realidad del mismo y evitar pautas de comportamiento que no estén acordes con los principios básicos que informan la legislación general sobre juegos de azar.

RAZONES QUE JUSTIFICARIAN LAS MODIFICACIONES PROPUESTAS

De la misma forma que hemos expuesto en el apartado anterior los aspectos susceptibles de ser reformados, vamos a señalar ahora, siguiendo el mismo orden, las razones que abonan esa modificación:

1.º La necesidad de que las máquinas puramente recreativas sean excluidas de la mayor parte de los trámites burocráticos a que están sometidas actualmente parece algo evidente, especialmente en lo que pudiéramos denominar primera fase del proceso, esto es, la fabricación. Ello supone la sustitución de los controles previos por una simple comunicación a efectos de su inscripción en el Registro de Modelos y posterior obtención del permiso de explotación. De esta manera el fabricante no tendría que esperar cinco o seis meses que se tarda actualmente en la inscripción, para poder comercializarlas.

Asimismo deben ser excluidas del régimen sancionador regulado en el el Título IV del Reglamento, por ser demasiado riguroso si se tiene en cuenta que dichas máquinas son "puramente recreativas".

2.º El régimen de Empresas Operadoras regulado en el artículo 10 del Reglamento peca, a nuestro juicio, de dos graves inconvenientes: la generalidad y la uniformidad.

Es un hecho claro que no pueden regularse iguales supuestos que son distintos. Según el Reglamento, toda persona, posea una o mil máquinas, puede ser Empresa Operadora cumpliendo los requisitos establecidos en el artículo mencionado. Con este sistema se desvirtúa totalmente el carácter que debe tener una Empresa Operadora.

Para poder gozar de título de Empresa Operadora debería establecerse una serie de requisitos tales como capital social, número mínimo de máquinas en explotación, servicio de mantenimiento propio, etc. En este sentido la experiencia derivada del juego del bingo, donde se sustituyó la figura del Organizador individual por la Empresa de Servicios es suficientemente ilustrativa y las ventajas de ello derivadas están a la vista.

3.º La limitación establecida en el artículo 23, párrafo 1.º, respecto de las máquinas de tipo "B", debe ser suprimida. Es adecuado limitar el número total de máquinas a instalar, pero la proporción de una "B" por dos "A" no tiene hoy ningún sentido en ese tipo de locales.

Sí lo tiene en cambio en los salones recreativos, si se pretende evitar la instalación y

apertura de lo que se ha venido a denominar "casinos electrónicos", esto es, salas de juego compuestas exclusivamente por máquinas electrónicas que conceden premios.

4.º Las características establecidas en el artículo 14.2 para la inscripción en el Registro de Prototipos y Modelos como máquinas de tipo "B" deben ser actualizadas.

Los aspectos relativos al coste de la partida y premio máximo, están completamente desactualizados. Ello es evidente con sólo darse una vuelta por los locales donde normalmente se instalan este tipo de máquinas. La consecuencia ha sido clara: apenas existen máquinas de tipo "B" y las que hay instaladas funcionan una cuarta parte del tiempo de lo que funcionan las de tipo "A", que no tienen limitación en el coste de la partida. Si lo que se pretende es que no haya máquinas de tipo "B", desde luego se conseguirá a muy corto plazo, ya que con las limitaciones actuales, su fabricación no resulta económicamente interesante y su explotación no es rentable.

Otro de los factores que influyen de una manera negativa sobre este tipo de máquinas es el requisito de que los premios a obtener dependan en todo o en parte de la habilidad del jugador.

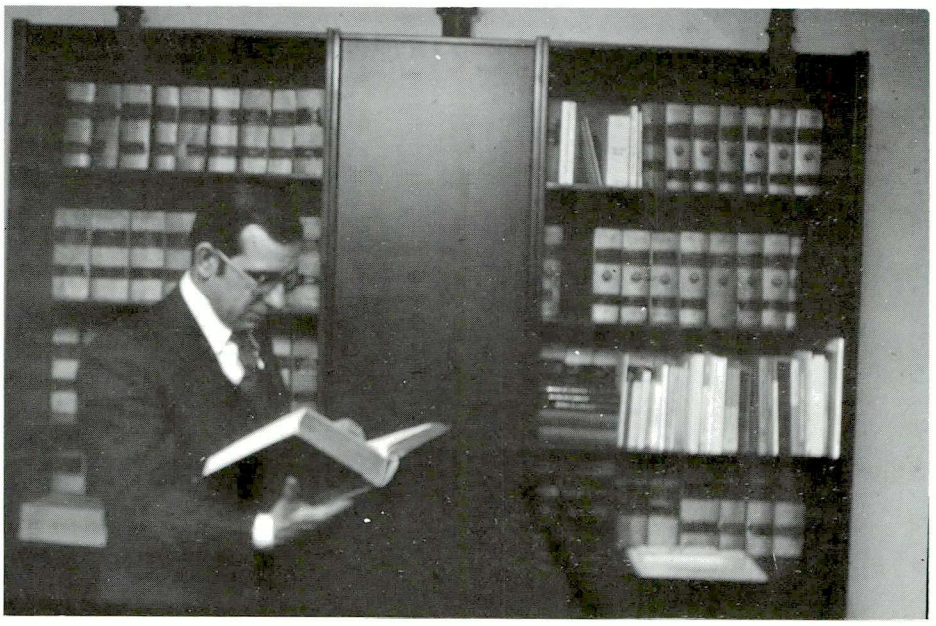
Las limitaciones señaladas han dado lugar a que, una vez pasada la euforia primera que supuso la aparición de estas máquinas, la gran mayoría estén arrumbadas o retiradas de los locales por falta de rentabilidad.

La importancia económica que el sector de financiación y explotación de máquinas tiene en España, aconseja la modificación de estos aspectos adaptándolos a la realidad actual en los que el aumento de los costes y la devaluación real del dinero como consecuencia de la inflación, hace que no sea interesante ni la fabricación ni la explotación de este tipo de máquinas.

5.º Uno de los aspectos que están incidiendo de una manera negativa tanto en la gestión administrativa como en la puesta al día del sector, es la multitud de trámites burocráticos y administrativos que, establecidos con la idea de obtener el mejor control sobre las máquinas, están creando numerosos problemas a los propios servicios técnicos de la Administración e, indudablemente, al sector. Es posible que muchos de los trámites recogidos en el Reglamento, cuya inclusión era aconsejable en un primer momento para acabar con el descontrol existente entonces, puedan hoy ser suprimidos sin menoscabo del control que es aconsejable y necesario. Ello supone la supresión de todo lo que sea accesorio para centrarse exclusivamente en aquellos aspectos que, sin menoscabo de las garantías del posible usuario de las máquinas, permitan una agilización de la gestión administrativa y una mayor claridad en el proceso de fabricación, comercialización y operación de las máquinas.

6.º Respecto del régimen sanciondor es necesaria una revisión total del mismo.

El régimen establecido es prácticamente idéntico para todos los tipos de máquinas cuando es evidente que las máquinas de azar requieren un tratamiento diferente al de las recreativas con premio o las puramente recreativas.



En este artículo especial para nuestra revista, Jesús Gómez Chaparro se plantea la necesidad de reformar un Reglamento que él, mejor que nadie, conoce.

Asimismo debe ser revisado el cuadro de faltas y sanciones clasificándolas de acuerdo no sólo al tipo de máquinas, sino también a la gravedad real de las infracciones y a la intencionalidad de las mismas. No puede ser sancionado de la misma forma un mero olvido de una comunicación, que hechos cuya calificación podría ser considerada de delito.

Respecto de las máquinas del tipo "C" o de azar, el Reglamento es, a nuestro juicio, válido en su totalidad. Sin embargo, la realidad ha puesto de manifesto que los visitantes de Casinos, únicos lugares donde están instaladas estas máquinas si exceptuamos los barcos de la Cía. Transmediterránea, no son jugadores de máquinas en el sentido clásico o "americano" de la palabra.

Sin perjuicio de ello, existen dos puntos que deberían ser objeto de revisión. Ambos están íntimamente relacionados de tal manera que resolviendo el primero estaría prácticamente resuelto el segundo, por innecesario.

Nos referimos a la limitación establecida en el apartado g) del artículo 40 del Reglamento, en cuanto a la prohibición de instalar en la sala principal de juegos más de una máquina por cada 100 metros cuadrados de superficie total de la sala.

La experiencia obtenida en estos tres años de funcionamiento de los Casinos ha puesto de manifiesto claramente que el número de visitantes no es elevado y que los posibles jugadores de máquinas prefieren mantenerse dentro de la sala general. Con las limitaciones establecidas y dado el tipo de Casinos existente en España, había que pensar en su posible modificación dejando que sea el propio Casino, de acuerdo con las necesidades reales, quien instale el número de máquinas más adecuado en función de criterios económicos y funcionales.

Existen al respecto diversos ejemplos en otros países, desde Estados Unidos, donde el número de máquinas es totalmente libre, a Inglaterra, donde sólo pueden instalarse un máximo de tres y además son máquinas limitadas en cuanto al coste de la partida y el premio máximo, hasta Alemania y Austria donde únicamente pueden instalarse máquinas en salas especiales.

La solución que aquí se propone se hace en base a la experiencia adquirida hasta la fecha y desde luego parece la única que tendría éxito de futuro. Cabe no obstante adoptar una solución intermedia que fuera más flexible que la actual, como podría se reducir la limitación de metros cuadrados a la mitad.

En cualquier caso si se permitiera esta posibilidad sería prácticamente innecesario instalar salas especiales, ya que las existentes no han tenido ningún éxito. De todas maneras parece aconsejable que se suprima también la exigencia establecida en cuanto a la expedición de tarjetas de entrada en la forma prevista en el Reglamento de Casinos de Juego. La entrada a estas salas debería hacerse mediante un simple ticket expedido tras la comprobación de la identidad y datos personales del visitante.

CONCLUSIONES

A la vista de lo expuesto podemos deducir que el Reglamento vigente es un instrumento legal necesario y prácticamente válido en su totalidad, y con las modificaciones que se proponen, especialmente las referidas a las máquinas de tipo "A", quedaría como norma básica cuya aplicación y cumplimiento sería más fácil haciendo posible un control más correcto y adecuado a la realidad.

Finalmente, debemos concluir afirmando que estas modificaciones implican puntos de vista personales sobre una serie de aspectos sobre los que caben opciones diferentes. Y que, en cualquier caso, toda decisión administrativa que regule una determinada actividad es también una decisión política. Extremo éste fundamental para entender algunas de las peculiaridades del Reglamento vigente. ■

ASTRO
REGLAMENTO
PROVISIONAL
DE
MÁQUINAS

Calidad, presentación y contenido.

Esto es:

La única Revista en Castellano de difusión Internacional.

¡Suscríbase!

Cumplimente nuestros boletines de suscripción adjuntos

Entrevista creativa

Entrevista con Santiago Boix, Consejero-Delegado de Playmatic, S.A.

"Los fabricantes debemos ayudar al Operador"

POCOS hombres pueden sentirse tan orgullosos de su trayectoria empresarial como Santiago Boix Pasaret, consejero delegado de Playmatic, S.A., una de las industrias líder en el Sector del Automático en España y, también, de las que cuentan en los principales mercados mundiales.

Desde que en el año 73 se hiciera cargo de la empresa, Santiago Boix ha sabido llevar el timón de una industria capaz de producir más de diez mil máquinas recreativas a año. Gracias a los esfuerzos de sus 215 trabajadores y a la dirección de este joven ingeniero, el "holding" Playmatic-Efosa y Cidelsa, ha conseguido importantes galardones, entre los que son destacables el del "Líder del Sector" en el 77 y la Medalla a la Exportación en el 78 y en el 80.

Ha sido, sin duda, esta labor continuada y segura la que ha culminado en un galardón honorífico mucho más importante, quizás, que los demás. Playmatic es, hoy por hoy, la primera empresa española que ha fabricado máquinas-vídeo con su propia tecnología. Una empresa capaz de exportar vídeos al mismísimo Japón, como ya lo está haciendo con notables resultados...

UN HOMBRE REALISTA

Sin embargo, Santiago Boix no da la sensación de ser el típico hombre al que se le suben los triunfos a la cabeza. Amable, aparentemente sincero, tranquilo y, sobre todo realista, no le duelen prendas al contestar una primera pregunta que intenta conocer su opinión sobre la situación general que atraviesa el Sector del Automático en nuestro país.

—La situación es mala en general si la enfocamos desde una perspectiva puramente económica. El operador, que es la persona en la que debemos pensar todos los industriales, no ha conseguido los beneficios que, aparentemente, debía haber logrado dentro de lo que se viene llamando como el "boom" del vídeo. Lógicamente, esta circunstancia trae como consecuencia un cierto estrangulamiento de la actividad comercial.

—¿Y a qué se debe esa falta de beneficios que usted observa en el operador?

—Si he de serle sincero, le diré que en gran medida somos los fabricantes quienes tenemos la culpa. En muy poco tiempo hemos fabricado demasiados modelos de máquinas, que el operador se ha visto obligado a comprar para mantener su competencia. Y estas máquinas las ha comprado antes de amortizar las que ya tenía, obligado por los dueños de los bares o salones recreativos que exigían nuevas máquinas capaces de aumentar la recaudación. Realmente ha sido, y de hecho continúa siendo, un círculo vicioso en el que lamentablemente hemos caído todos.

—¿Cómo solucionaría esta grave situación?

—La solución, prácticamente única, consiste en la no proliferación excesiva de tantos modelos de máquinas en tan corto espacio de tiempo. Creo que se ha disparado la oferta y que los empresarios debemos moralmente ayudar al operador para que supere la crisis de liquidez que atraviesa. Además, hemos de reconocer que, en todo este tiempo, quizás los únicos que hemos ganado con el "boom" seamos casi exclusivamente los fabricantes.

—¿Y cree usted que sólo ha sido este problema de exceso de oferta el que ha motivado la crisis económica del operador?

—No. Evidentemente, existen otras causas también importantes a la hora de juzgar la situación. Qué duda cabe que la actual legislación

- *"Se ha disparado la oferta. Existe una proliferación excesiva de distintos modelos de máquinas"*
- *"Una vez que pase la novedad del vídeo, el mercado volverá a estabilizarse"*

Con una gran valentía y no pocas dosis de realismo, Santiago Boix baja al difícil ruedo del Sector para explicarnos, en esta entrevista, sus puntos de vista sobre la crisis del Automático y las posibles soluciones que podrían paliarla. El Consejero Delegado de Playmatic, S.A., no es, sin embargo, pesimista a la hora de enfrentarse al futuro.

existente sobre ls máquinas recreativas ha contribuido decisivamente a la crisis. La lenta y compleja burocracia en la concesión de permisos de explotación y, sobre todo, el increíble tema del 2 x 1. La tristemente famosa proporcionalidad de dos máquinas A por una B, como manda la ley, están haciendo polvo al explotador.

—Esos y... otros temas que dañan al Sector del Automático por igual como, por ejemplo, la competencia del Ministerio del Interior sobre el de Industria en esta materia...

—Efectivamente. Hay que meter en la cabeza de nuestra Administración que las máquinas recreativas no pertenecen a la industria del juego, como los Casinos o el Bingo. Las máquinas recreativas son diversión y, en ningún caso, pueden considerarse como algo dañino o peligroso. La legislación policial que padecemos no es buena para nuestra industria, no es la adecuada. No lo es y debe ser cambiada.

EL FUTURO NO ES TAN DIFICIL

A pesar de lo que puedan deducir nuestros lectores a estas alturas de la entrevista, Santiago Boix no es en absoluto una persona pesimista sobre el futuro del sector. Su realismo analítico no le impide confiar en los recursos propios de esta industria, tan importante en el mundo y tan poco conocida en España.

—El Sector del Automático es, por desgracia o por suerte, algo aparte en nuestro panorama industrial. Mire usted, estamos acostumbrados a superar baches y crisis mucho más difíciles que ahora. Sabremos salir adelante... Una vez que pase la novedad del "vídeo" el mercado volverá a estabilizarse y todo tornará a su lógico cauce. El usuario se gastará menos, los fabricantes ganaremos menos y los operadores pagarán sus letras con cierta comodidad... Por otra parte, es lógico suponer que la situación legislativa cambie en beneficio de todos. No, realmente, no hay que ser pesimisas a largo plazo.

Y para terminar, mientras Santiago Boix nos acompaña por las distintas dependencias de su fábrica, también nos ofrece una noticia alegre que es un magnífico broche de oro para poner punto final a la entrevista: la firma Playmatic-Hispano Mejicana acaba de entrar en funcionamiento en Méjico. ■

rodmar elec s.a

microelectrónica

Presenta la novedad en el mercado nacional del vídeo TANK ATAK un aparato con muchas alternativas y con una presentación nueva

En breve

RAPTO (vídeo muy recaudador)
TOMBSTONE (competición luces tipo A)

rodmar elec s.a

Autovía Castelldefels, km. 6,600. Prat de Llobregat. BARCELONA (Spain)
Polígono Ind. Manso Mateu, s/n. Apartado de correos 117
Teléf.: (93) 379 18 98. Télex: 57622 RODM E

MAQUINA Recreativa

¿Nos dará el vídeo otros veinticinco años de prosperidad?

Chequeo al Mercado Internacional

No obstante, en estos momentos en los que las empresas han hecho importantes inversiones para pasar de la fabricación mecánica o electromecánica a la electrónica, "MAQUINA RECREATIVA" ha elaborado un informe en el que a grandes rasgos se recoge el panorama mundial del Automático. Un panorama hipotecado a la contestación de una pregunta inquietante: ¿NOS DARA EL VIDEO LOS VEINTICINCO AÑOS DE PROSPERIDAD QUE NOS PROPORCIONO EL PINBALL?

...Chequeo al Mercado Internacional

LA penúltima década del siglo XX estará íntegramente dominada por la extensa significación de una palabra que ya se ha integrado en el lenguaje popular. Naturalmente, nos estamos refiriendo al VIDEO, algo tan importante en la historia de la humanidad como lo fue la invención de la Imprenta o la propia Televisión. Antes de que termine el siglo XX, el vídeo habrá sustituido a los periódicos y a los libros en gran medida; estará presente en todos los sistemas educativos; pondrá al cine y al teatro al borde de la desaparición, al tiempo que propiciará una revolución permanente y constante en el mundo del ocio y los juegos recreativos. Por estas razones y ante los temores industriales lógicos del Sector Automático, debemos asegurar que el vídeo parece definitivamente asentado y que no se trata sólo de un "boom", de una de esas fiebres pasajeras que tantas veces han estado a punto de llevar a los fabricantes a la quiebra empresarial.

Si 1980 ha sido, sin duda, el año del "boom" del vídeo, la década que hemos comenzado en 1981 será la de su asentamiento definitivo en el mercado del Automático. Según la prospección que hemos realizado, en todos los países interesados en los juegos recreativos, el vídeo es actualmente el Rey, la única máquina capaz de desplazar incluso a las ancestrales y legendarias "tragaperras" que aquí denominamos "C". En aquellos países donde se permite su instalación fuera de los Casinos, el vídeo también ha impuesto su ley propiciando la retirada de muchas de estas máquinas y dando lugar a un fenómeno que nadie hubiera sospechado hace tan solo unos años.

Pero el hecho está ahí, ante nuestros propios ojos. No sólo en España el vídeo se ha convertido en un fenómeno socio-económico. Desde Cape Town a Khartoum, desde Helsinki a Adelaide, desde Madrid a Tokio, desde Londres a Nueva York, el vídeo se ha instalado como una extraordinaria atracción, como un hecho insólito para una industria que, hace cinco o seis años se encontraba estancada buscando desesperadamente novedades que ofrecer al mercado.

Los billares y antiguos salones recreativos han transformado su fisonomía en un intento de capitalizar el "boom" del vídeo y, en algunos países, como Estados Unidos, los típicos salones de juego han visto cómo mesas de Ruleta o Bacará dejaban sus preciosos metros cuadrados para instalar las nuevas máquinas a las que no se les pide dinero, sino diversión... Según parece, la revolución tecnólogica que ha traído aparejada el vídeo pudiera tener su antecedente en las nuevas formas que los consumidores desean vivir su ocio...

LA INDUSTRIA TRADICIONAL PREOCUPADA POR LA INVASION DEL VIDEO

Pero el cambio tecnológico no se ha hecho de golpe ni al unísono dentro del sector industrial. Muchos fabricantes de pinballs y tocadiscos se quejan de que sus productos se están resistiendo como consecuencia del "boom", al tiempo que advierten que tal fenómeno podría ser un espejismo, una fiebre pasajera como, por ejemplo, sucedió con las famosas máquinas de Ping-Pong. Sin embargo, la prudencia parece mala consejera en este caso y todo parece indicar que el cambio es definitivo y el pinball está llamado a ser una pieza de museo en no demasiados años.

En cualquier caso, el pinball ha dado a la industria del Automático nada menos que veinticinco años de una encomiable estabilidad y prosperidad. Cabe preguntarse ahora si el vídeo será capaz de mantener o superar este difícil récord persiguiendo, como persigue, la misma finalidad que el pinball: entretener y divertir a cambio de una moneda. Lógicamente, sólo el paso del tiempo puede darnos una contestación veraz, pero existen algunos datos muy significativos que pueden ayudarnos a predecir la evolución de la industria en el presente año y en los años venideros.

No existen estadísticas fiables del rendimiento del pinball y el vídeo durante 1980 en el mercado americano, pero los fabricantes más expertos y acreditados de Estados Unidos aseguran que durante 1980 la recaudación de las máquinas vídeo superó en un tercio a las tradicionales

En la feria de Londres, se especuló con la aparente falta de interés de Estados Unidos, por analizar la situación del mercado europeo.

pinball, a pesar de que estas últimas superaban al vídeo en un considerable número de aparatos instalados.

Pero si en el mercado americano todavía el fenómeno no amenaza con acabar con las tradicionales pinballs, en el mercado europeo y asiático parece no haber ninguna duda. La funcionalidad, el atractivo, la mayor aceptación social del vídeo sobre el desacreditado pinball, parecen ser factores decisivos para los fabricantes a la hora de decantarse por uno u otro producto. En el mercado mundial, la industria americana todavía domina en lo que se refiere a pinballs como a otros tipo de juegos, excepto en el vídeo cuya inferioridad con respecto a Japón es notoria. En estos momentos, hay una lucha en el mercado internacional por el perfeccionamiento de los productos y las ideas. Los alemanes compiten por la primacía de las máquinas "C", mientras los japoneses llevan la delantera en el vídeo y no están dispuestos a perderla. Los italinos y los australianos se mantienen a la espectativa, si bien están concentrando la fabricación de pinballs en varias industrias realmente profesionalizadas. En cuanto a los españoles, cuya industria de fabricación de pinballs supo competir en los mercados internacionales con magníficos resultados, encuetran ahora estrangulada su exportación a causa de los innumerables inconvenientes administrativos con los que choca el sector. Los fabricantes españoles se encuentran a la espera y luchan para volver a repetir su aplastante triunfo internacional durante la década de los 70.

ESTADOS UNIDOS PUEDE PERDER LA CABEZA

Sin embargo, lo asombroso del panorama internacional es la aparente falta de interés del americano por analizar la situación del mercado que tan a fondo le afecta y, si no fuera por personas como Joe Robbins, Ira Bettelman, Arnold Kaminkow, Shane Breaks y Suzane Elliott, la industria americana sabría muy poco de lo que se hace en el mundo. Esta actitud no tiene demasiada importancia para los fabricantes yanquis, cuando son ellos los que están en la cabeza pero, esta privilegiada situación parece haber terminado gracias al irresistible empuje del ordenado calculado y perfecto funcionamiento de las fábricas japonesas.

De cuanto decimos, hay un antecedente significativo. En la exportación japonesa del año pasado en Tokio, el número de visitantes americanos se podía contar con los dedos de las manos. En cambio, había 75 ingleses y una veintena de alemanes, italianos y españoles, dispuestos a no perder comba en el panorama internacional del sector... En estos momentos, la élite industrial del Automático de todo el mundo, está pendiente de ver qué es lo que Estados Unidos ofrecerá en su famosa exposición AMOA de este año. Pese a que la nación americana es todavía la mayor fuente de equipamiento del mundo, no todas las unidades de pinballs y los vídeos se hacen allí. La recesión en la industria americana puede ser muy importante en 1981 y es más que previsible que EE.UU. pierda la cabeza en manos niponas y hasta un segundo puesto que, en breve, le disputaría la industria europea.

Y en realidad, los temores de retroceso industrial ante el "boom" de los nuevos productos parecen haberse disipado. Europa Occidental se desbordó durante 1980 en la producción de "cocktaills", fabricando una cantidad de máquinas sin precedentes, mientras que los japoneses terminaron el año superando el "boom" inicial de los vídeos de "Space Invaders". Hay que decir, sin embargo, que el crecimiento hubiera sido más pronunciado de no haber flotado sobre la industria japonesa el desastre del 73 producido por el famoso "Ping-Pong" que hizo quebrar a la industria por el exceso de fabricación de un solo juego... Hoy la situación japonesa ha recuperado con una fuerza inusitada su estabilidad y poderío, hasta el punto de poder afirmar que el vídeo parece definitivamente consolidado y hasta deja lugar a la producción de otros juegos, capaces de penetrar con igual fortuna en el mercado internacional.

Un mercado internacional todavía dominado por Estados Unidos que habrá de hacer un esfuerzo durante este año si quiere no perder su dominio. América del Sur, es un magnífico mercado de pinballs y vídeos, prácticamente abastecido por EE.UU., Africa es también un mercado estable, aunque tiene poco comercio entre sus diferentes países amén de la fragilidad de sus divisas y los incontables inconvenientes de este aspecto. Sudafrica es la excepción con un mercado activo a pesar de su enmarañada legislación que le impide ser mucho más boyante.

Finalmente, los países del Telón de Acero son el gran enigma. La gran cantidad de procedimientos autoritarios limita la extensión de los juegos recreativos a las áreas populares donde no acuden los turistas occidentales y este impresionante mercado potencial de consumidores se ve relegado a un segundo plano. Por si esto fuera poco, la industria del Automático prácticamente no existe en estas latitudes que se ven obligadas a importar suministros de Italia, Austria y algunos países escandinavos...

Con todo, el futuro del Sector parece prometedor. Viviremos una década sorprendente de cambios tecnológicos, que ya han comenzado, y en la que sólo los más competentes industriales sabrán ponerse a la altura de las circunstancias. El vídeo ha sido sólo el comienzo de un brillante porvenir que los inteligentes del Sector no desaprovecharán. Pero ¡cuidado!, el peligro puede aparecer ante una explotación desmesurada y rápida de las increíbles posibilidades del vídeo, ante una saturación de estos juegos en el mercado, como ya ha comenzado a detectarse en España. Los fabricantes deben procurar lanzar nuevos modelos al mercado, cuando los anteriores hayan sido amortizados suficientemente por los operadores o todo el Sector corre el peligro de tambalearse. ●

Entrevista

El famoso ex-futbolista del Real Madrid también pertenece al Sector del Automático

Manolo Velázquez: "Soy un Operador más"

NO necesitan presentación. Su cara nos resulta a todos familiar, especialmente para los aficionados al fútbol, aquéllos que tantas veces le gritaron ¡vamos!, ¡corre!, ¡centra!, ¡dispara... y golllll! Siempre, perfectamente vestido, preferentemente de sport, un trabajado corte de pelo a navaja, por aquello de cuidar la imagen, y ese poblado bigote que le caracteriza. Para los no hinchas, revelaremos que se trata de Manolo Velázquez, ex-jugador del Real Madrid y cerebro del equipo durante doce temporadas consecutivas, del 65 al 77; fue designado en diez ocasiones para participar en la Sección Nacional, y remató su carrera en la Selección Americana, en Canadá.

Hechas las oportunas precisiones, el motivo principal que nos lleva a conversar con el famoso centrocampista se debe a que él es un gran conocedor y entusiasta de las máquinas recreativas, es un operador más. *"Cuando jugaba al fútbol* —explica muy tranquilo— *ya me gustaba todo este tema y tenía algunas máquinas pero en la calle. Me iba muy bien, porque además el tener un nombre me abría muchas puertas, pero llegó un momento en que tuve que abandonarlo porque creía que me estaba apartando de lo que yo consideraba más importante en mi vida: "mi carrera futbolística".*

RECREATIVOS " EL TREBOL"

Ahora, y después que una grave lesión le cortara un maravilloso futuro, tuvo que ponerse a trabajar *pues ya sabes* —dice sonriente— *excepto un pequeño porcentaje que tienen estudios superiores, la meta del jugador es reunir unas cuantas pesetillas para poner un negocio el día de la retirada".* El, aparte de dedicarse a otras actividades y poseer

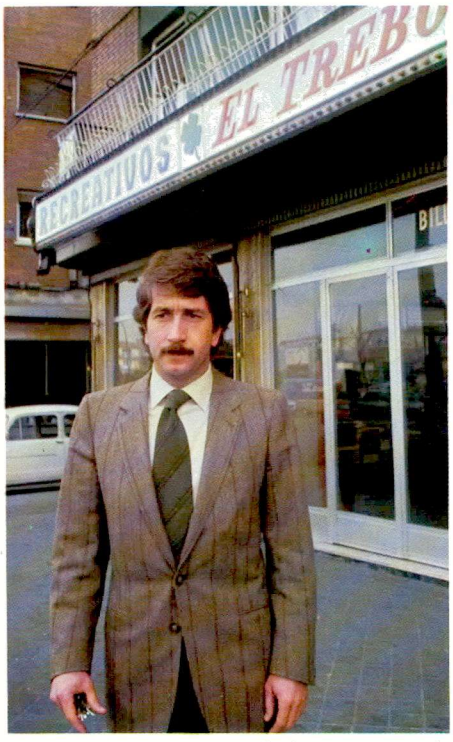
- *"Los precios de los vídeos son exagerados".*
- *"Debe valorarse, como Dios manda, el mundo del operador".*

una tienda de sonido y vídeos con Santillana, tiene un reducido pero confortable salón recreativo. Era uno de sus sueños.

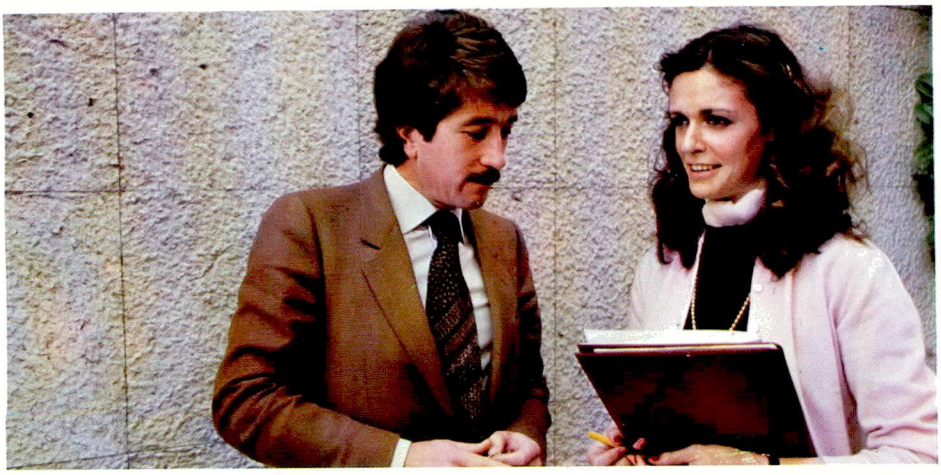
Se le iluminan los ojos a la par que habla con modestia cuando se refiere a "El Trébol", nombre del recreativo. *"El salón lo abrí hace poco más de un año, es más bien pequeño pues tendrá unas 30 máquinas, y lo tengo un poco por hobby, y otro poco porque, claro, da alguna peseta. La recaudación depende siempre de las épocas del año. Y, en nuestro caso, no es especialmente abundante pues no estamos ubicados en un lugar estratégicamente bueno".*

El salón no es su medio de vida, pero sí un apoyo nada desdeñable. Por otro lado, considera que lo más bonito que tiene el tema de las máquinas recreativas, es la comodidad. *"No es nada esclavo este negocio* —apunta— *porque si te va normal, no tienes que preocuparte casi de nada; solamente, y si no te roban, vas a abrirlas cuando lo consideres oportuno, y te da holgura suficiente para desarrollar otras funciones. No es lo mismo que si eres explotador en la calle. Entonces, el planteamiento sería diferente porque requiere una dedicación plena, sería una ocupación única, porque eres tú empresario de tu obra, por lo tanto más responsabilidad y desde luego más riesgo".*

"La verdad es que hoy por hoy —comenta satisfecho— *se han conseguido cosas muy bonitas en el tema*



vídeo, se hacen verdaderas maravillas. Y resulta impresionante —continúa— *ver cómo va avanzando la técnica y el acoplamiento tan perfecto que tienen los fabricantes a ella, pero los precios... ¡son exagerados! Todos sabemos que los "videojuegos" pueden valer de 100 a 200 mil pesetas, con el pequeño fallo de que como son máquinas de impacto al cabo de unos meses pueden estar "demodés", entonces si aún no la has amortizado, pierdes dinero. Por lo tanto* —señala Velázquez— *creo que hay que aquilatar mucho porque en la compra está el éxito; y ver además, que por los alrededores no se conozca el modelo, cosa muy difícil".*



El operador de máquinas recreativas llamado Manolo Velázquez charla con la autora de esta entrevista: **"La meta del jugador es reunir unas cuantas pesetillas para poner un negocio..."**

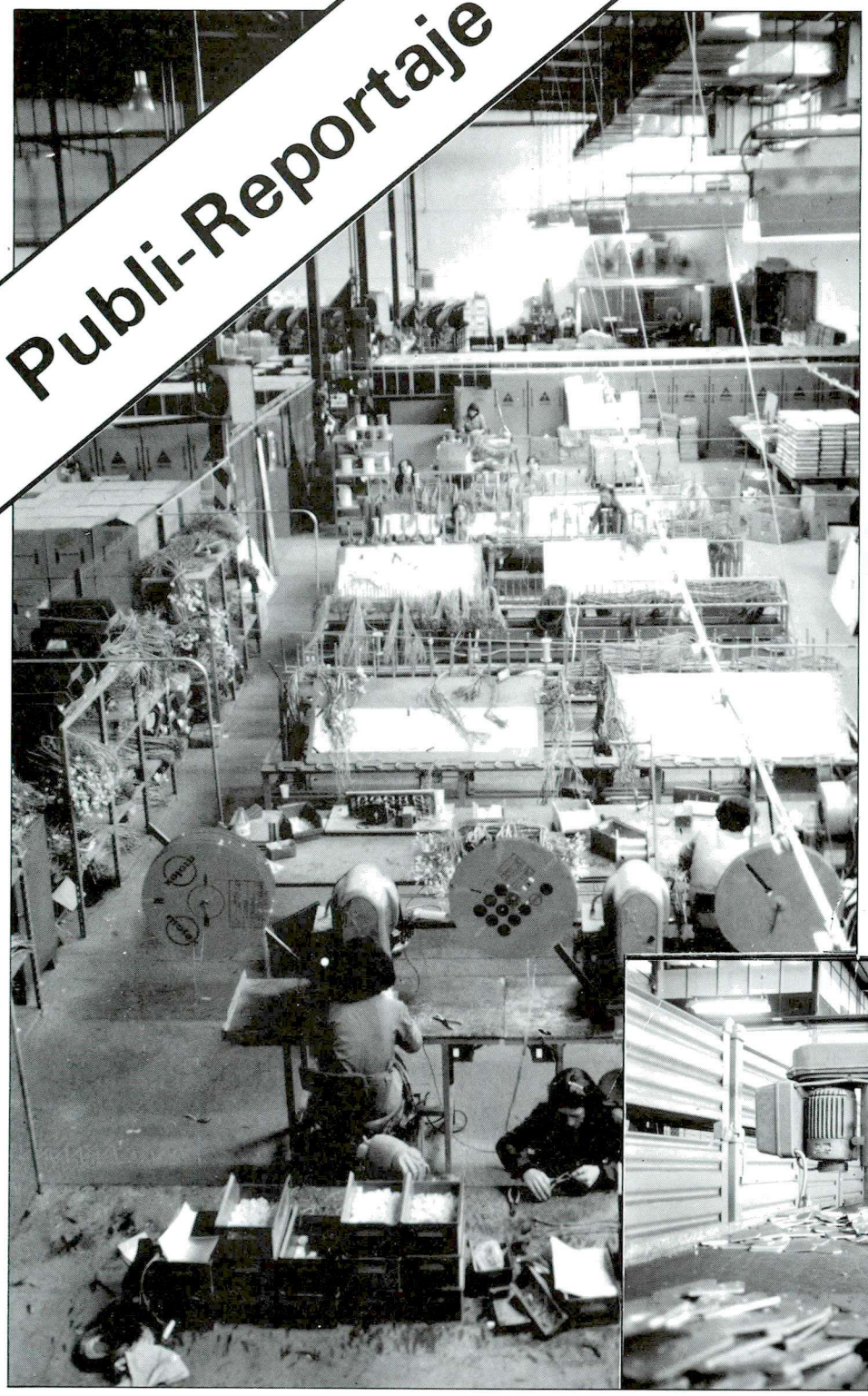
"EL PINBALL ERA MAS SENCILLO"

Con cara de bueno comenta que encontraba más sencillas las pinball, las dominaba más. *"Estas últimas* —dice riéndose— *a parte de que no he practicado mucho por falta de tiempo, las encuentro dificilísimas. En un momento se te echa todo encima y te llegan por todas partes bombas, proyectiles, marcianos... ¡vamos! que te destrozan vivo entre todos. Pero ello no es impedimento para que cada día sea mayor el número de seguidores que acuden a los salones recreativos, o están en los bares y cafeterías e introducen una moneda para las 'carreras de bólidos' o 'las batallas espaciales' con el único fin de evadirse y liberarse un poco de los problemas diarios".*

Además —afirma rotundamente Manolo Velázquez— *el español es un jugador nato, así que ésta es una forma de divertirse como otra cualquiera, no veo ningún problema ni nada negativo en ello". "El único impedimento* —observa— *para que podamos desarrollarnos agusto y con tranquilidad, es la cuestión burocrática por la cantidad de permisos gubernamentales que se necesitan y la lentitud para concederlos, aparte del tema de Hacienda y otros de este tipo".* Sin embargo, a Manolo Velázquez no le asustan las dificultades, es un gran luchador y aguarda esperanzado que pronto todo quede regulado formalmente y se valore *"como Dios manda"* el agitado, difícil y arriesgado mundo del operador. Mientras tanto, en su mente va construyendo los pilares de un proyecto muy bonito en el que ha puesto mucha ilusión, y realizable a corto o medio plazo; sería una gran inversión la que haría para acondicionar y acomodar un nuevo y espacioso salón recreativo.

Pilar Alonso

Publi-Reportaje



Sega S.A. el "Rolls" del Vídeo

SEGA nace en la década de los 50 en Japón y su objeto inicial fue la fabricación y explotación de máquinas recreativas de novedad, diferentes a los clásicos pinball, incorporando temas que simulan deportes y competiciones de todo tipo con la intervención directa del usuario, todo ello con sistemas electro-mecánicos, y empezaron a verse los primeros juegos recreativos simulando un partido de baloncesto, una batalla naval, una carrera de autos, etc, técnicamente diferentes a los conocidos hasta esas fechas y en los que la participación del jugador es imprescindible y decisiva en el desarrollo del juego. De nuestro trabajo, entonces, puede decirse que SEGA-Japón llegó a tener más de 20.000 máquinas en explotación, y su producción era utilizada prácticamente para uso propio.

Al establecerse Sega, S. A. en España, en marzo de 1968, se empezaron a introducir aquellas máquinas recreativas de novedad antes referidas, las cuales fueron un revulsivo para el mercado nacional que, aunque ya tenía algunos modelos de novedad distintos al pinball, éstos eran muy primarios en su concepción técnica y funcionamiento. La primera máquina producida por Sega, S. A. en España fue la denominada "BASKETBALL", y la primera unidad salió de fábrica el mes de octubre de 1968, la siguieron modelos como "HELICOPTER", "PERISCOPE", "MISSILE", "GRAND PRIX", y otros que marcaron toda una primera época de la empresa que se podría limitar en los finales de 1972.

Al principio de 1973, se produjo el traslado a las instalaciones de Parla, que actualmente ocupa, y ello fue motivado por el giro que se pretendía dar a la empresa con miras al mercado exterior e incorporando a la gama de fabricación las máquinas conocidas como pin-ball. Con los 7.000 metros cuadrados de nave industrial, 1.000 metros cuadrados de oficinas técnicas, 1.000 metros cuadrados de oficinas para Administración, y más de 30.000 metros cuadrados de terreno anexo para futuras necesidades, se procedió a instalar un sistema de fabricación mediante cadenas de montaje y que, en su momento, fue el más avanzado de Europa y en línea con el más avanzado del mundo dentro del Sector.

Los comienzos en las nuevas instalaciones fue técnicamente regular, y tuvimos un período en que las máquinas pinball de nuestra fabricación no eran bien aceptadas por el mercado nacional, bien por defectos técnicos, que los tenían, o porque no se hacían

SEGA, S. A. dispone de una organización mundial que le permite estar constantemente informada de los mejores modelos en el momento preciso de su salida al mercado, con datos objetivos de su rentabilidad en los diferentes países y en las diversas formas de explotación, garantizando con ello el acierto al elegir exclusivamente aquellos modelos de probada rentabilidad, además de la red de experimentación nacional.

SEGA, S. A. dispone asimismo de un equipo de investigación y desarrollo tanto en España como en otros países, que están constantemente pensando en las diferentes alternativas de nuevos juegos y nuevos sistemas técnicos. Especialmente en máquinas tipo B se desarrollan juegos originales en consonancia con la singular legislación que tenemos, y en lo referente a máquinas tipo A, se adaptan también los modelos extranjeros a la mentalidad de nuestro mercado, aumentando si cabe su garantía de acierto.

teniendo en cuenta la mentalidad que en España es preciso contemplar en el juego de cada máquina. Superado ese primer bache, llegamos a conseguir una fabricación de máquinas pinball aceptable y competitiva, sin dejar la línea de máquinas de novedad, y empezando nuestras primeras experiencias en el mercado de la exportación en el mercado europeo con bastante buen pie.

Ya en el año 1973 incorporamos las primeras máquinas de vídeo, y Sega, S. A. fue asimismo la pionera en España de este tipo de máquinas con los juegos de tenis, ping-pong, hockey, etc., y desde entonces las máquinas de novedad se alternaron al principio entre electro-mecánicas, electrónicas y de vídeo, para llegar a ser casi exclusivamente de vídeo.

SEGA, S. A. dispone de un servicio rápido de repuestos y reparaciones de circuitos integrados, monitores de TV, y otros componentes, también destacado dentro del mercado nacional, y que conscientes de que no tiene el nivel de perfección que merece y que la firma pretende, inaugurará en breve un nuevo departamento al efecto con unos equipos de análisis y reparación sofisticados que permitirán una mayor rapidez y al mismo tiempo mayor eficacia en la localización y reparación de las averías que redundará también en un menor costo al usuario si cabe.

SEGA, S. A. ha observado de siempre un comportamiento serio y uniforme en sus relaciones comerciales con los distribuidores y clientes en general, con una política de precios y de condiciones generales de venta ajustados a la ética que siempre es aconsejable en unas relaciones económicas, y por ello nuestros clientes siempre tendrán la seguridad de que no son tratados de forma desigual, tanto en precios como en condiciones de pago.

SEGA, S. A. tiene y ha tenido siempre por norma, estar de manera constante abierta a todas las sugerencias de los explotadores, que son los que verdaderamente conocen los problemas que conlleva el negocio al que nosotros dirigimos nuestros esfuerzos, y ello ha resultado en innumerables modificaciones en la fabricación de nuestras máquinas con el paso del tiempo, pudiendo asegurar que sin la colaboración de los técnicos, usuarios, y todos aquellos vinculados con la explotación de las máquinas a nivel de calle, no habríamos alcanzado el nivel de calidad que ahora estamos orgullosos de poder ofrecer, y un pequeño detalle por poco importante que parezca, siempre vale la pena informarlo a la fábrica, ya que puede ser el origen de una idea ventajosa para explotar y, por consiguiente, para nosotros.

Nuestra capacidad exportadora fue in crescendo, alcanzando su punto más alto en los ejercicios 1977 y 1978, cuando llegamos a exportar casi el 90 por 100 de nuestra fabricación y fuimos líderes de exportación en los años 1976, 1977, 1978 y 1979, y concedidos los premios Eurofama 2000 a la calidad dentro del Sector en 1977, 1978 y 1979. Aunque estos premios son un tanto relativos por las connotaciones comerciales que afectan a los organismos que los conceden.

En 1978 se incorpora definitivamente la técnica electrónica de los circuitos integrados, micro-procesadores y demás micro-estructuras electrónicas y hubimos de hacer una reestructuración de plantilla, ya que el tiempo de fabricación de una máquina que estaba con los sistemas electro-mecánicos entre las cuarenta y cincuenta horas, pasaba a ser de prácticamente la mitad, y menos en algunos modelos. Pasamos con bastantes problemas laborales de huelgas, etc. de casi 300 trabajadores a los alrededor de 180 actuales, instalando nuevas fases de fabricación, como pintura y serigrafía, fabricación de muebles, y otras fases con el objeto de ocupar más gente, ya que estos procesos se obtenían de industrias auxiliares con anterioridad.

Con la incorporación de los semi-conductores o micro-estructuras en el proceso de fabricación, perdimos competitividad en los mercados exteriores al tener que importar estos componentes de fabricación exterior con los consiguientes aumentos de los costes debido a los derechos arancelarios, transportes, etc.

Con la salida del reglamento provisional de 3.4.79 que regula las máquinas recreativas y establece la posibilidad de fabricar un tipo de máquina con premio limitado (B), se abra un nuevo campo que facilita la salida del bache en que se encontraba toda la industria en España (unos diez fabricantes con unos 800 trabajadores), aunque algún otro fabricante había fabricado alguna máquina con premio pseudo-clandestina...

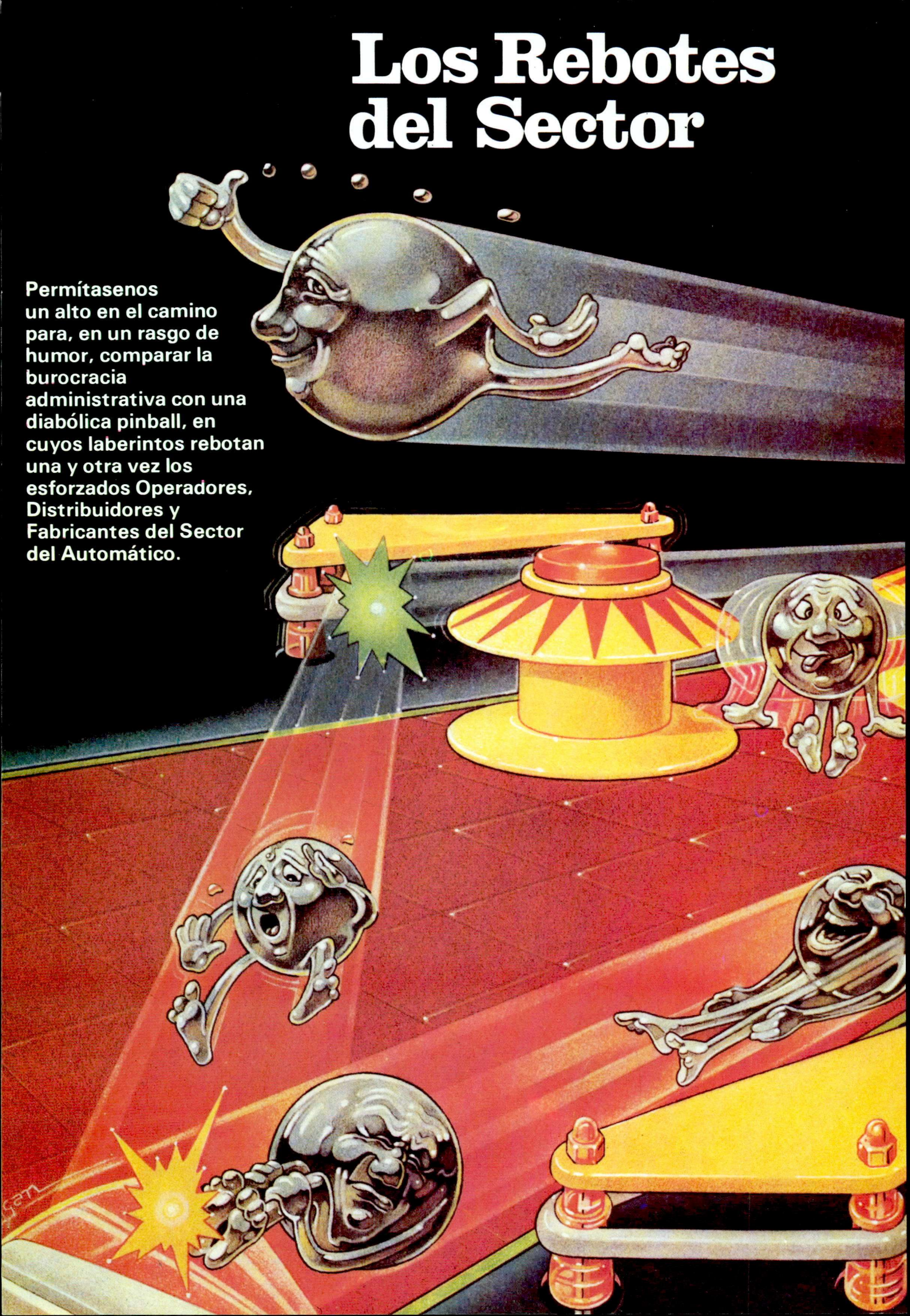
Todo lo antedicho nos ha traído a la época actual ya conocida y en la cual Sega, S. A. ocupa un lugar prominente dentro de los principales fabricantes de nuestro país en la fabricación de máquinas recreativas y recreativas con premio.

Por las relaciones internacionales que sostenemos, Sega, S. A., tiene la ventaja de poder ofrecer las más importantes novedades de modelos que salen al mercado con más antelación que cualquier otro fabricante en España.

La máxima que Sega, S. A. tiene establecida es la resultante de la coordinación de novedad-rentabilidad-calidad, y ello nos ha implantado en el liderazgo de las máquinas de vídeo, pasando a ser, utilizando un símil muy comprensible, el Rolls dentro de las máquinas de vídeo.

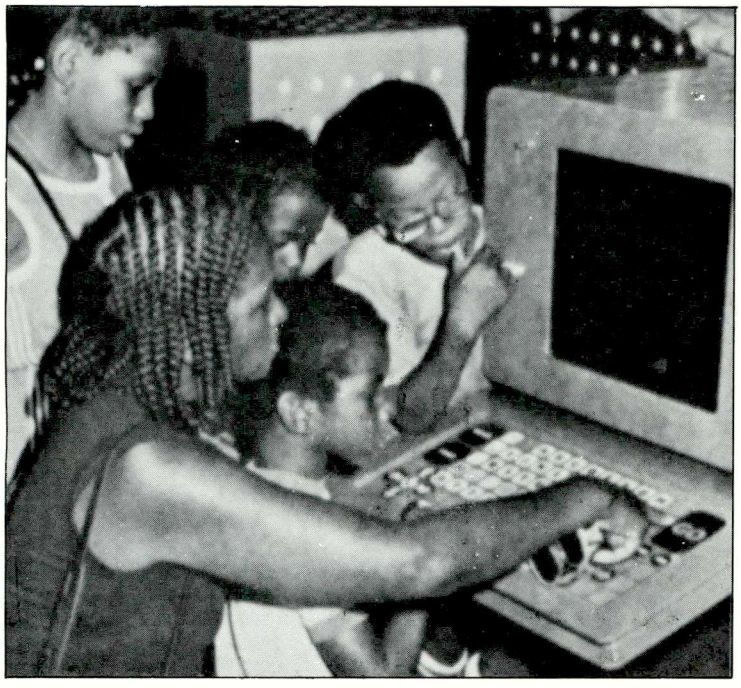
Los Rebotes del Sector

Permítasenos un alto en el camino para, en un rasgo de humor, comparar la burocracia administrativa con una diabólica pinball, en cuyos laberintos rebotan una y otra vez los esforzados Operadores, Distribuidores y Fabricantes del Sector del Automático.



Reportaje

Nuevo panorama en la educación normal y la rehabilitación de subnormales



En toda la historia del Automático es realmente difícil encontrar alguna máquina que haya tenido una aceptación social similar a la que, en estos momentos, poseen los vídeo-juegos. Por esta razón, y cuando ya se habían levantado algunas voces de protesta de los típicos educadores decimonónicos, resulta agradable comprobar los excelentes resultados pedagógicos que están obteniendo educadores de puntos tan distintos como Inglaterra y Estados Unidos, en orden a obtener un mayor desarrollo mental a través de la aplicación adecuada de las Máquinas-Vídeo.

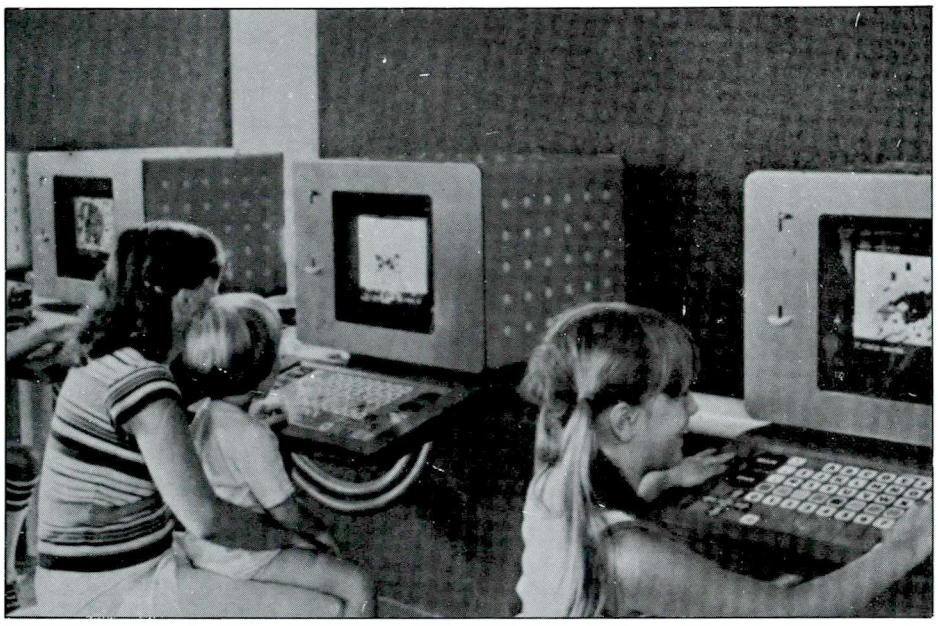
Las Máquinas-Vídeo potencian el desarrollo Mental

EN Inglaterra, la noticia surgió por pura casualidad, cuando las popularmente llamadas "máquinas de marcianitos" se apoderaron del cerebro de un joven subnormal llamado Tim, cuya espasmodía y dislexia habían destrozado sus primeros dieciséis años de vida al tiempo que hacían perder toda esperanza al personal de su colegio Portland Training, especializado en este tipo de subnormalidad.

Al principio, los médicos que le atendían comenzaron a preocuparse por la gran afición que Tim sentía por la máquina "Space Invaders". Pero, poco después, se dieron cuenta de que esta diversión le estaba ayudando en su educación de forma que, cuando Tim comenzó a jugar con los marcianitos podía considerarse un completo ignorante, y en sólo cuatro meses su edad de lectura había alcanzado la de un niño de cuatro años. Ahora, mediante un ordenador, aprenderá inglés y matemáticas.

El progreso de Tim ha sido tan espectacular que la Junta de Profesores del colegio ha ordenado que se introduzcan estas máquinas en el sistema educativo del centro, al tiempo que declaraban la gran importancia de las microfichas a la hora de potenciar el desarrollo mental de los pequeños. Don Prince, director del colegio, ha declarado al "Daily Express" que *"La máquina ha cambiado a Tim enormemente. sus problemas estaban motivados por una falta de coordinación y concentración. Es un chico que hace cuatro meses no podía coger una pelota y ahora puede hacerlo. Recuerdo que, cuando llegó al colegio, no podíamos atraer su atención más de un par de minutos, pero la máquina le ha enseñado a concentrarse... Nosotros sólo hemos transmitido esa concentración a sus estudios. Ahora le vemos luchar por desarrollarse normalmente y, en cuanto terminemos de instalar nuestro primer ordenador, Tim será de los primeros estudiantes*

••• Las Máquinas-Vídeo potencian el desarrollo Mental



en usar estas máquinas para aprender matemáticas e inglés. Sus padres están encantados".

Tim, hijo de un empleado de una compañía de gas, se obsesionó con la máquina instalada en la zona recreativa del colegio, hasta el punto de gastarse cinco libras de las dieciséis semanales que el Estado británico le da por su incapacidad. *"Mi máxima puntuación es de 3.500 y es asombroso todo lo que puedo hacer ahora"*, dijo Tim al ser preguntado por los periodistas, añadiendo: *"Estoy esperando, con enorme interés, empezar a trabajar con el nuevo ordenador".*

Dibujos animados y películas de acción son, sobre todo, el principal material fílmico utilizado por la industria del vídeo para el mercado infantil. Pero, con el nacimiento de los vídeo-juegos, este panorama cambiará radicalmente en favor de una mejor y más completa educación de nuestros pequeños.

La alegría fue rápidamente difundida por toda Inglaterra y la firma Bell Fruit quiso colaborar en el "descubrimiento" entregando al colegio una máquina de "Space Invaders", valorada en 500 libras, que funciona gratuitamente, para que los jóvenes subnormales no tengan que gastar su dinero en estudiar divirtiéndose. Maurice Shelby, uno de los altos ejecutivos de Bell Fruit, declaró: *"Fue una gran sorpresa descubrir la utilidad educativa de la máquina. Es maravilloso que agudice las reacciones de los chicos subnormales que juegan con ella. Todo parece indicar que hay todo un inmenso camino que recorrer en este campo".*

DIEZ MILLONES DE DOLARES PARA INVESTIGAR

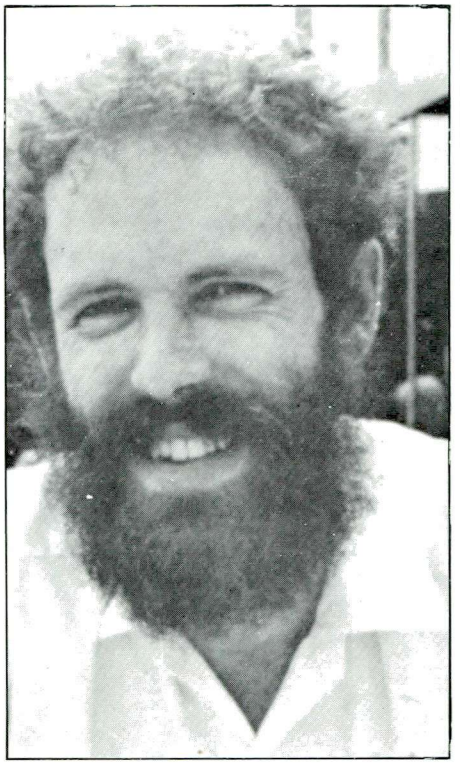
Evidentemente, Maurice Shelby no se equivocaba. Al hacer estas declaraciones no podía pensar que, a tres mil kilómetros de distancia, otros niños tan normales como sus propios hijos, se encontraban disfrutando de una asombrosa experiencia educativa basada en los video-juegos, que acabará revolucionando todos los sistemas educativos tradicionales.

En Estados Unidos, la experiencia no se relizó por pura casualidad, sino sabiendo exactamente para qué se estaba trabajando. La Busch Enternaiment Corporation y el CTW (Taller de Televisión Infantil), creadores del popular programa "Barrio Sésamo", han invertido nada menos que diez millones de dólares en estudiar hoy el futuro desarrollo de los juegos infantiles y sus diferentes aplicaciones pedagógicas. Y cuando llevan varios meses trabajando en su experiencia, ya no les queda ninguna duda: los juegos infantiles del futuro se centrarán más en acrobacias mentales que en reflejos oculares o manuales como se viene haciendo hasta ahora.

En realidad, todo esto quiere decir que se cumplirá una de las claves de cualquier sistema educativo moderno, que entiende como mejor forma de aprendizaje infantil el que se realiza a través del juego. Un niño frente a un video-juego acoplado a una computadora estará en condiciones de hacer lo que nosotros jamás pudimos. Estudiar mientras juega todas aquellas cosas que le interesa conocer, pero sabiendo además que el resto de conocimientos que pueden serle útiles están almacenados en su juguete-computadora.

Como ven ustedes, todo parece indicar que se está produciendo las primeras consecuencias tras el cambio tecnológico y, que en los albores del año 2000, el Sector del Automático, los pequeños o grandes industriales que ahora están entusiasmados con el "boom" del video, deberán enfrentarse a las nuevas formas de un ocio que será más amplio e importante, pero que no se realizará colectivamente. ¿Cuál será entonces el futuro del operador? Quizá el de transformar el lugar de sus puntos de instalación. Es muy posible que el operador tenga que acudir a los propios hogares de los usuarios en vez de a los bares y salones recreativos como hasta ahora.

Coral Alonso



Dennis Sullivan, creador de "Barrio Sésamo" y propulsor de un brillante método pedagógico a través de los vídeo-juegos.

Reportaje

¿Por qué mueren los Billares?

El billar, deporte favorito de monarcas y cortesanos, objeto indispensable de tantos escenarios de serie negra, está desapareciendo de aquellos salones en los que miles de adultos llenaban sus horas de ocio, y otros tantos jóvenes compartían bulliciosas y prohibidas tardes de novillos escolares. El progreso y los avances técnicos se perfilan como causas de su vertiginosa caída y la década de los ochenta puede ser la última de su larga historia.

NO se conoce exacta la fecha de aparición del billar. En Grecia y Roma, dioses y mortales ya practicaban juegos de "bolas" o "trucos". Las primeras referencias se remontan al siglo XVI, y concretamente en 1514. La mesa utilizada para el juego de "bandas, taco y marfil" aparece ya en un inventario de muebles de la corona francesa. En el mismo país el "Rey Sol", Luis XIV practicaba el billar, por prescripción facultativa, para favorecer sus digestiones, juego gracias al que Chanuillard recibió como prebenda real y a cambio de perder voluntariamente las partidas, el cargo de primer ministro. Incluso de nuestro ominoso Fernando VII cuenta la historia que se aficionó a este juego. El Rey absolutista calmaba sus nervios y sobresaltos de los Cien Mil Hijos de San Luis, ganando partidas amañadas. El famoso refrán "así se las ponían a Fernando VII", hace referencia a las carambolas preparadas.

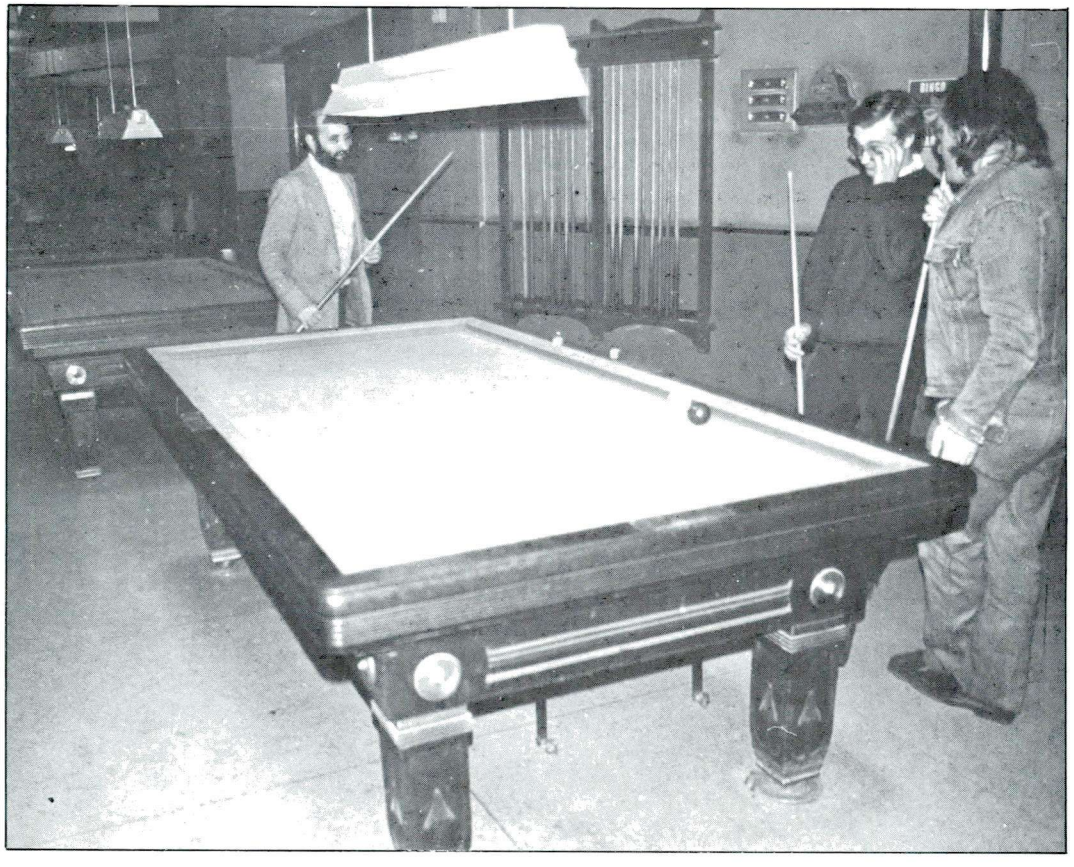
En el siglo XVIII, el billar deja de ser exclusivo de corte y burguesía y, por fin, en 1710, se inaugura en París la primera sala pública. Medio siglo más tarde, en 1766, la capital francesa contaría con cincuenta y siete salones públicos de billares. Los galos, primera línea de este deporte en práctica y afición, extienden el billar a Inglaterra, España, Alemania e Italia.

En nuestro país el billar no fue público hasta el final de la Guerra de la Independencia (1810-1814), y serán los años veinte del siglo actual, la década prodigiosa del billar. En 1926, se funda la Federación Española que, un año más tarde, formaría parte de la U.I.F.A.B. (Unión Internacional de las Federaciones Amateurs de Billar). Raimundo Vives, entonces presidente, figura como gran propulsor del movimiento billarístico.

LA AFICCION DE LA POSGUERRA

Y, siguiendo con la historia, corrían los "locos años veinte" cuando surgen, brillantes, las primeras figuras españolas con proyección internacional, Mora, Ortega, Pardo y Gálvez y el recientemente fallecido Joaquín Domingo. En 1926 se celebra en el Hotel Place de Madrid el primer campeonato con carácter semioficial, y sus organizadores, reunidos en un club, se integran en el cuarto poder con un periódico: "Billar Deportivo", que llegó a distribuir gratis tres mil ejemplares. Algo más tarde, en el 29 sale a la luz el Club Billar Barcelona. en su seno tendrían lugar los acontecimientos más destacados nacional e internacionalmente, del año 1936.

En aquellos tiempos, cuando el billar apenas conocía organización alguna,



La "invasión" de las máquinas vídeo ha supuesto una auténtica revolución en el mercado del ocio. Al paso que va nuestra moderna sociedad, la revolución microelectrónica va a influir más en el curso de la Historia que la mismísima revolución industrial del siglo XIX. Naturalmente de esta circunstancia se derivan multitud de consecuencias entre las que se encuentra la posiblemente muerte de los billares en el transcurso de los próximos años... Una muerte fundamentada también en factores económicos: los billares ocupan mucho sitio y son menos rentables que las máquinas...

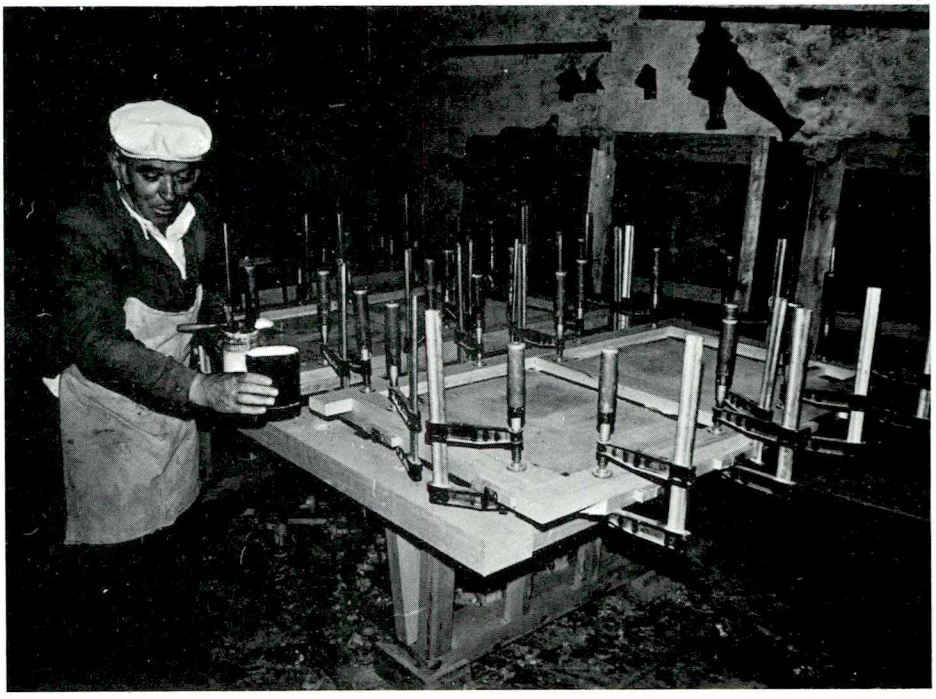
este deporte y entretenimiento de claro sabor costumbrista se practicaba en casinos, cafés, salones... Pocos eran los estudiantes que "pasaban" de sus partidas libres, al chapó, al cuarenta y uno... Ahora son menos los jóvenes que practican tan clásico juego y, en Madrid por ejemplo, no pasa un día sin que se cierre alguno de estos salones que llaman "billares". Salones que en muchos casos no tienen ya más relación con el juego del billar, que el rótulo de la entrada. Si no ha sido sustituido oportunamente por "juegos recreativos". (En Madrid se calculan unos doscientos salones).

Primero fueron las máquinas pinball sabor americano y deleite de los rockers españoles. Estas, lejos de perjudicar al billar, sirvieron de complemento, en la sala, junto al futbolín y el ping-pong. No ha ocurrido lo mismo, por suerte o por desgracia, con las máquinas de vídeo. Esta "invasión" ha supuesto una auténtica revolución en el mercado recreativo. Como afirmó Roy Jenkis, al paso que va nuestra moderna sociedad, la revolución microelectrónica va a influir más en el curso de la historia que la revolución industrial del siglo XIX.

LOS "MARCIANOS" NOS INVADEN

"Hoy en la mayoría de las salas hay muchas máquinas, algún futbolín y ni siquiera un billar", comentó a nuestra revista Juan Antonio Vázquez, director de uno de los "billares" más conocidos de Madrid. *"Este local,* continúa el señor Martín, *ha sido el doble de grande hasta hace un año. Hemos vendido la parte que antes se ocupaba con billares e incluso las salas más antiguas, las que conservan aún una docena o más mesas de billar, no han prescincido de la instalación de videos en sus locales"*. Y los verdes tapetes, acusados de ocupar mucho espacio y ser poco rentables han cedido su sitio a un montón de máquinas en las que la destreza del jugador se refleja en las pantallas en forma de galácticas fosforescencias de colores. Y así, aunque estos salones no constituyen hoy un pingüe negocio, la fórmula del "renovarse o morir", ha sido efectiva en lugares muy concretos de las grandes ciudades.

Idéntica queja se asoma a la opinión de los fabricantes de mesas de billar. Don José López Carrasco dirige una fábrica madrileña que, *fundada en 1947,* es testigo de la decadencia del juego de las



tres bolas: *"la demanda de billares a bajado considerablemente. Pocos salones compran mesas ahora, y esto es consecuencia de la invasión de máquinas automáticas"*. Y no es que un billar (mesa, tacos y bolas) sea más caro —de setenta y doscientas mil pesetas según el modelo— que una máquina de video pero, evidentemente, la rentabilidad es menor. Primero porque el billar, juego y deporte, es más difícil de practicar y segundo por la extensión que ocupa: en el espacio de un solo billar pueden colocarse cuatro o cinco máquinas.

FOMENTAR EL BILLAR

No son precisamente los fabricantes de mesas, ni los dueños de las salas, muy afectados por la crisis, ni los aficionados que no tienen dónde practicar, los que cuentan con más facilidades para dar al billar el impulso que necesita. Así, impotentes, dirigen sus miradas con cierta esperanza y mucho escepticismo hacia los organismos oficiales a los que acusan de desinterés por la que debería ser su función.

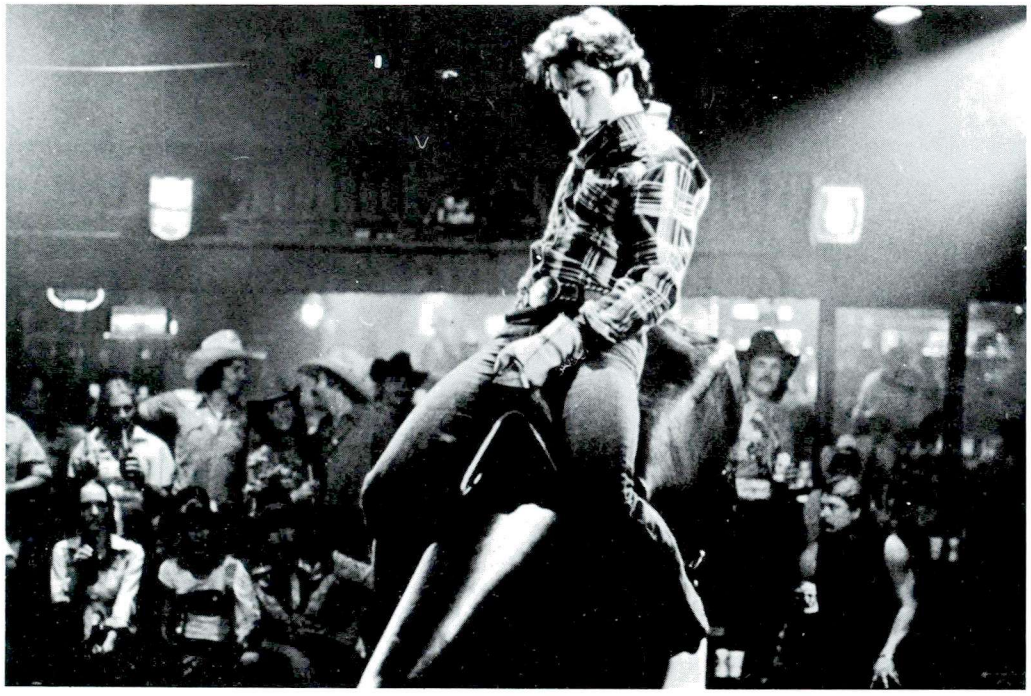
Si bien durante ciertos años —desde su fundación hasta los sesenta— la Federación fue canal y cantera de la práctica del billar, lo cierto es que ahora sus esfuerzos, débiles o infructuosos, no resultan eficaces para despertar al billar y a los billaristas de su letargo. Sobre el tema de los salones, la Federación declara no tener nada que ver con las "salas de comercialización" del billar, ignorando que en esos salones es donde se fragua gran parte de la auténtica afición. Por otro lado, vivimos en una sociedad en la que el sentido casi exclusivamente lucrativo del deporte, parece cada vez menos dispuesto a permitir la mínima expresión de lo amateur. Así las cosas, los 9.400 españoles federados no tienen muchos sitios dónde practicar el billar: círculos recreativos, círculos privados, peñas, casinos...

En Madrid, por ejemplo, dos mesas de billar y un monitor en el polideportivo de la Latina, son todo lo que ofrece la Federación. Su secretario general Pío García Viñolas, se queja de que la falta de dinero y esa pobreza selectiva no deja sitio para los que gustan del billar como mero divertimento, o para aquellos otros a los que la naturaleza no ha dotado de un arte especial en el manejo de los tacos.

Tampoco se trata de pronosticarle una muerte rápida. Más bien parece que quisiera volver a sus orígenes, retirarse a círculos más restringidos para calmar el estrés de la élite social o adornar sus casas de verano. Acechando, en espera de cualquier despiste del progreso.

Soledad Alonso
Fotos: Pedro Arauzadi

¿Vendrá el Toro-Mecánico a España?



John Travolta se ocupó de hacerle famoso en todo el mundo y, sobre todo, en Estados Unidos se desató una auténtica fiebre en torno a esta "joya" del Automático, a este juguete capaz de hacernos soñar con el legendario Oeste y sus no menos legendarios rodeos. En la última feria de Londres, el "Toro-Mecánico" despertó la atención de fabricantes y comercializadores europeos, que se divirtieron lo suyo con las 360 evoluciones diferentes que permite la máquina, gracias a sus diez formas de montar con seis velocidades distintas y otras tantas vueltas. Pero, a pesar del interés que todos mostraron, parece difícil que el "Toro-Mecánico" se comercialice a gran escala en Europa. Su alto costo y el amplio espacio que necesita, no parecen estar en consonancia con la rentabilidad de la máquina, máxime en países que —como España— no permiten apuestas en los Salones Recreativos.

Comercial OPERSA, S.A.

MAQUINAS ELECTRONICAS
TOCADISCOS - JUEGOS DE SALON

José Antonio Primo de Rivera, 1
Teléfono 461 72 22
SANTURCE

Sotera de la Mier, 18
Teléfono 426 02 01
SESTAO

¡PROXIMAMENTE EN BILBAO!

NOVATRONIC, S. A.
DIVISION JUEGOS

BUSCA DISTRIBUIDORES PROVINCIALES

Modelos video electrónicos: STAR FIGHT 2
STAR FIGHT 3
ATAQUE SIDERAL
ASTRO ROCKS
PIRATAS
HAPPY GAME

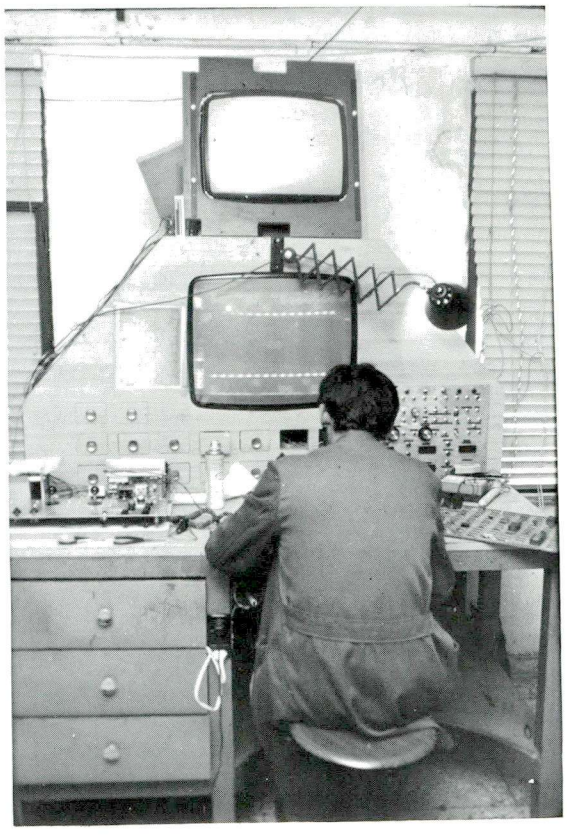
Oferta restos de series

NOVATRONIC, S. A.

Alameda de Urquijo, 44 - Teléfono (94) 444 54 72
BILBAO-11

NOVATRONIC, S. A. Primer fabricante nacional de Subcentrales de Tráfico.

Averías y Reparación de las Placas



Vamos a tratar de describir desde esta sección, y de la forma más sencilla, el origen y reparación de algunas de las averias más repetidas de diferentes modelos de Placas. Todos los profesionales conocen la gran variedad de placas que existen y que, a pesar de cambiar de forma y tamaño, todas tienen un elemento común, que es el microprocesador. Para llegar a él y conocerlo un poco mejor, vamos a iniciar, a partir de nuestro próximo número, (vaya como adelanto de noticia) un detallado estudio-curso de elementos electrónicos, de modo que conoceremos sus características técnicas, su forma de trabajo, y todo lo que relacionado con este componente nos pueda interesar para su posterior aplicación.

HOY vamos a comentar dos averías de fácil localización en las máquinas "Head--on", "Digger", "Deepscan" y "Carnival".

La primera de ellas es el sistema de entrada de monedas. Este sistema queda dividido en dos bloques, uno de ellos es el comparador (Fig. 1) donde u10 genera unos impulsos de igual duración que la moneda al pasar por el micro de monedas; cuando estos dos impulsos son similares, la placa acepta como válida esa moneda y da paso a la puesta en marcha; para que esta condición se cumpla es necesario que el micro de monedas esté ajustado de acuerdo al diámetro de la moneda que haga funcionar la máquina.

Una moneda de cinco pesetas, de menor diámetro que una de veinticinco pesetas, tarda menos tiempo en atravesar el micro, por lo que el impulso es más corto que el producido por una moneda de veinticinco. De modo que si queremos cambiar de moneda, tendremos que reajustar el micro de monedas y también retocar la resistencia variable rh (Fig. 1) que nos va a permitir variar la frecuencia del oscilador u10, para adaptar los dos impulsos y poner en marcha la máquina.

Si disponemos de una punta detectora de nivel lógico, podemos ver que en el pin 3 del u11 (Fig. 1) la frecuencia de impulsos

...Averías y Reparación de las Placas

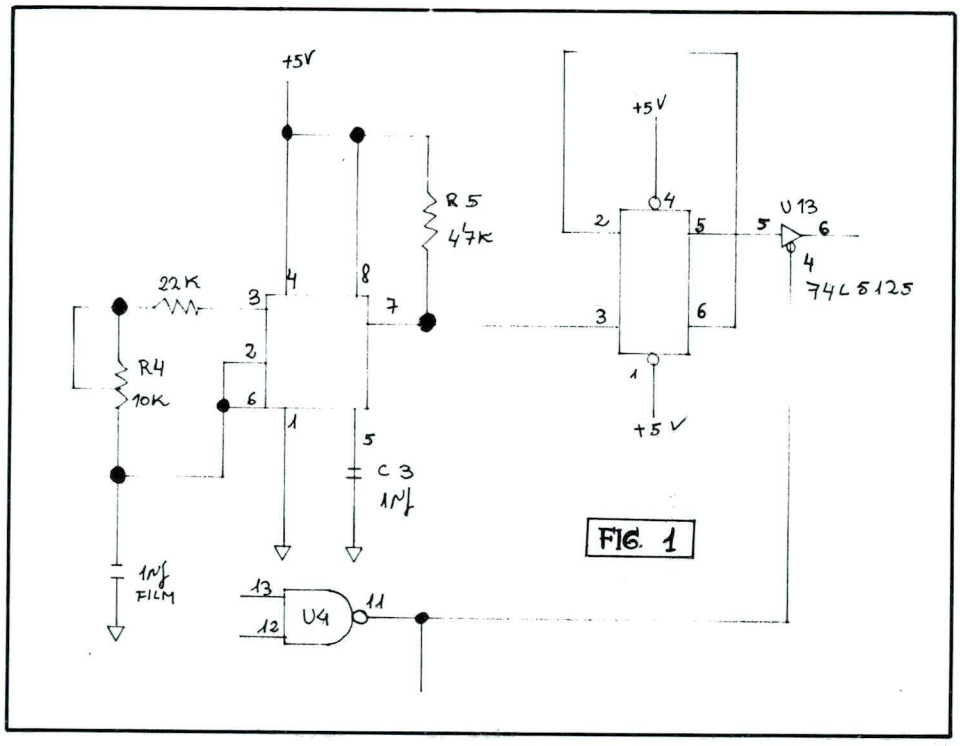


FIG. 1

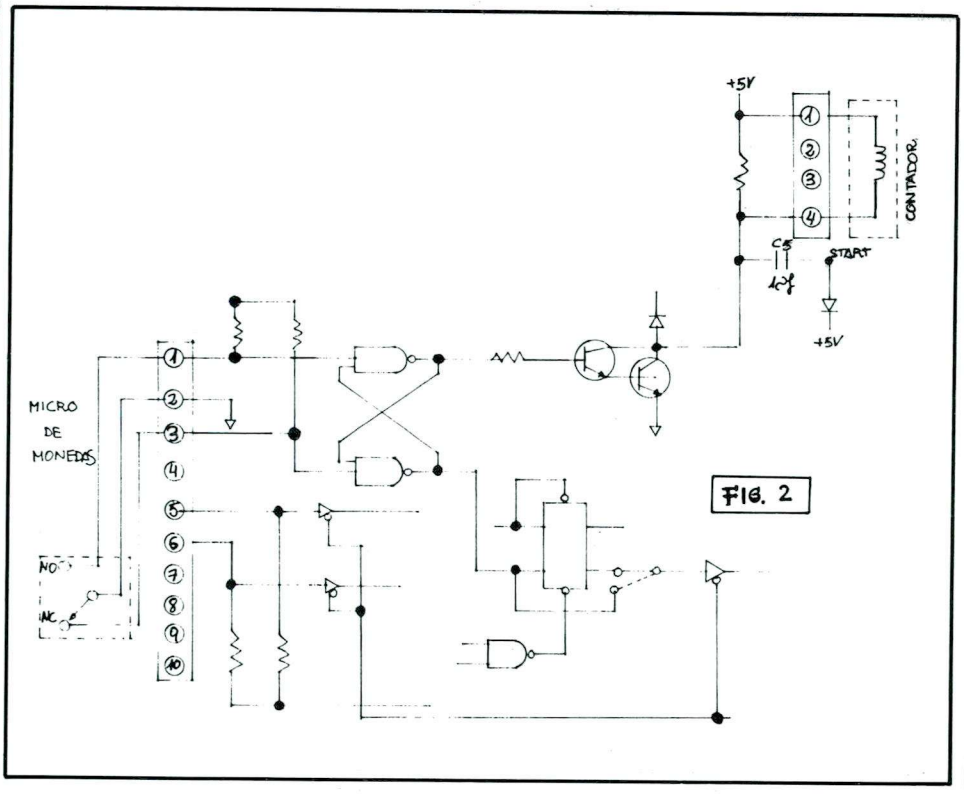


FIG. 2

es justamente el doble que en el pin 5 del u11, comprobando de esta forma que u11 trabaja perfectamente dando salida al oscilador u10.

El otro bloque del sistema de monedas es el compuesto principalmente por los circuitos u11 y 12 por los transistores Q1 y Q2 de la Figura 2. Una revisión de estos elementos con el dectector de nivel nos permitirá identificar si hay un componente defectuoso, puesto que en todos los pins que vamos a citar debe realizarse un cambio de nivel al accionar el micro de monedas, relacionando un probable componente defectuoso en el momento que no registre ningún cambio de nivel.

Los pins 1-3-11 y 13 del circuito u12 de la Figura 2 deben registrar un cambio de nivel al accionar el micro de monedas, también deben registrar un cambio de nivel la base del transistor Q1 y el colector del transistor Q2, así como los pins 8-9 y 11

del u11 deben registrar dicho cambio de nivel, siempre que el pin 13 de u11 está a "Nivel 1" o "Nivel alto".

¡OJO CON LOS ENCENDEDORES PIEZO-ELECTRICOS!

Otra avería que se produce con relativa frecuencia es la que ocasiona el "uso y disfrute" de los llamados encendedores Piezo-eléctricos que tan abundantemente circulan por nuestros salones recreativos, pues no todos los circuitos de una placa pueden quedar protegidos de los miles de voltios, que según la "generosidad" del piezo saltan insistentemente buscando las zonas metálicas de la máquina, tratando de conseguir algún juego extra, en este caso.

Consiste esta avería en la destrucción interna de una o varias de las ocho puertas de las que se compone el circuito u1 de la Figura 3.

Cuando este circuito se avería, se interrumpe la conexión eléctrica entre el panel de control y el resto de la placa, o bien deja sin control alguno de los movimientos del coche, o alguno de los pulsadores de arranque o acelerador.

Este circuito tiene como misión en el juego, pasar la información de los diferentes controles situados en el panel de mandos hacia el bus de datos, con el objeto de que dicha información llegue en perfectas condiciones para poder ser "entendidas" y ser convenientemente tratada por el computador.

De modo que cuando nuestra máquina presente algún síntoma parecido podemos resolver el problema sustituyendo dicho circuito por otro que nos merezca una mayor confianza en su funcionamiento. ■

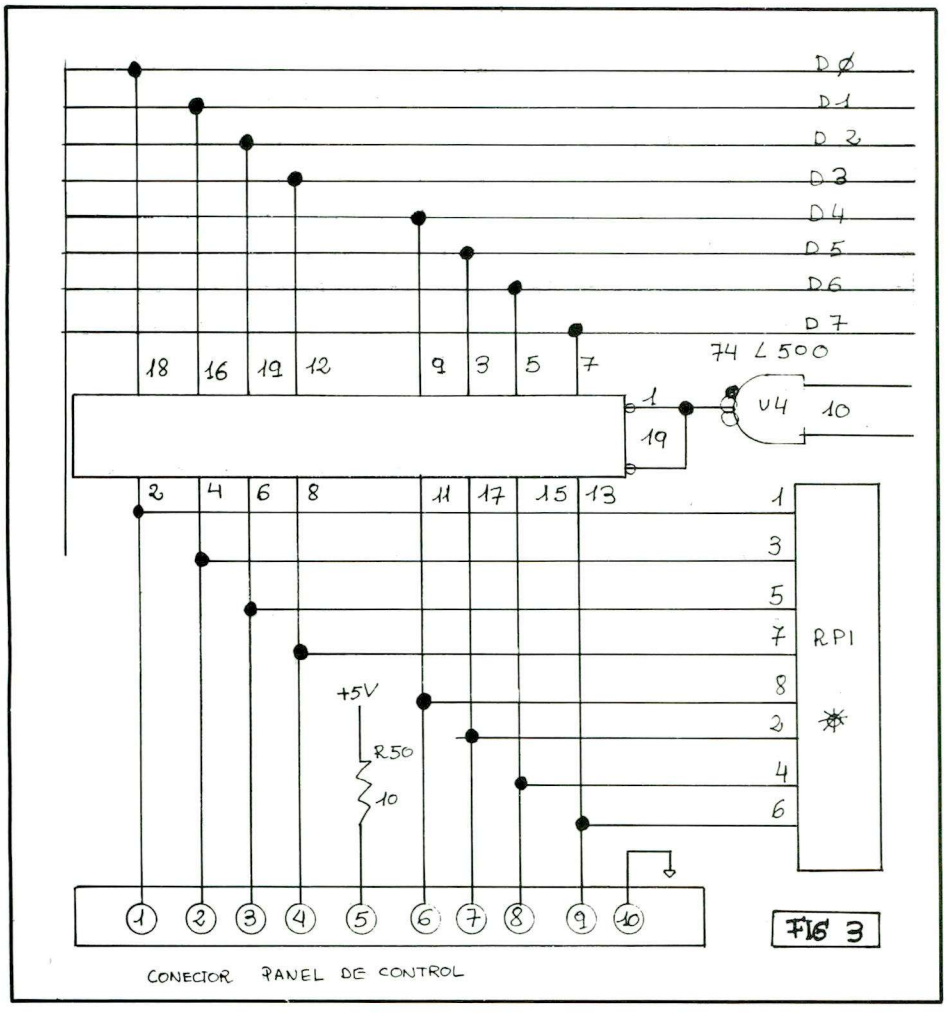


Fig 3

ingestra sa

ASESORIA JURIDICA CIVIL - MERCANTIL
FISCAL PARA EMPRESAS OPERADORAS

Especialistas en tramitaciones derivadas del Reglamento.—Oficina distribuidora de la placa identificativa exterior

ARAGON, 416, 1.º, 2.ª
Teléfono: (93) 226 72 99 **BARCELONA-13**

Miky s.a.

Veinticinco años nos avalan suministrando máquinas de ocasión.
Distribuidores de las principales marcas españolas

Máquinas de contar monedas. SAVE-TIME

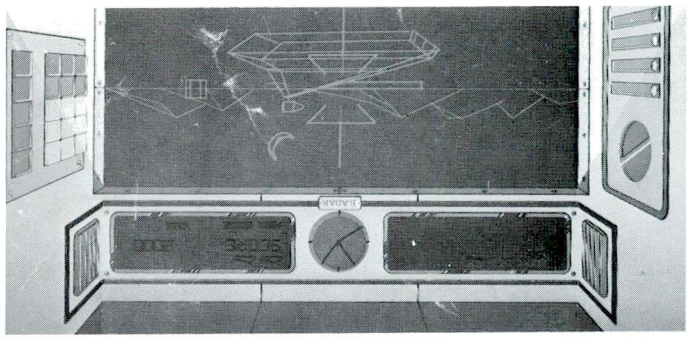
Avda. Gaudí, 13
Teléfono: (93) 255 62 07 BARCELONA-25

Novedades

Esta sección de NOVEDADES no es publicitaria, sino informativa y está abierta a todos los fabricantes del sector de una forma gratuita. Para ser incluidas las nuevas máquinas, deberán mandarnos una fotografía y un dossier de sus características a nuestra redacción, donde elaboraremos la información poniéndonos en contacto con el fabricante.

"Black Fever", la Disco-Pinball más provocativa del mercado

Cara a la exportación, sobre todo, la firma PLAYMATIC ha lanzado al mercado una máquina pinball realmente divertida. Se trata de la "BLACK FEVER" que, además de un precioso diseño y una serigrafía excepcional, tiene la novedad de ofrecer al jugador un sonido de auténtica discoteca que se completa con la graciosa capacidad parlante de la máquina. Según la bola pase por una zona u otra, la "BLACK FEVER" dedica al jugador una serie de frases repletas de simpáticas connotaciones eróticas, grabadas en inglés, francés o español, según el país donde se instale. Por si fuera poco, esta pinball presenta en su frontal un disco giratorio que produce grandes destellos luminosos.

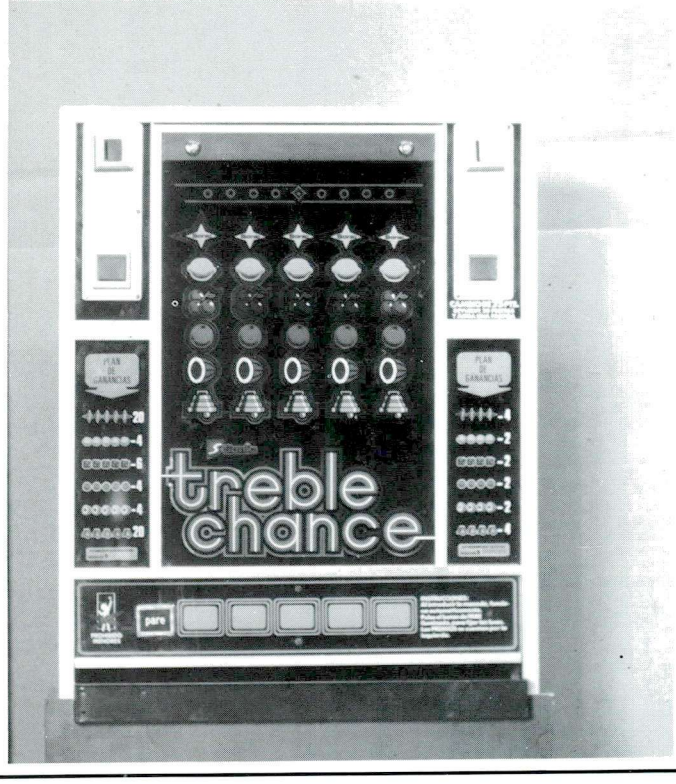


"Desert Wars", la guerra en tres dimensiones

ANDRA, S.A. presenta al mercado una vieja aspiración de los fabricantes españoles, como es la de ofrecer una máquina con un juego tridimensional, en una espectacular batalla de estrategia entre el jugador y el enemigo. El primero dispone de un radar que le avisa del peligro y el segundo (tanques y misiles) son controlados por una computadora. Es de importancia destacar, que el usuario dispone de un radio de acción de su tanque de 360 grados y que el juego es sólo individual.

"Treble Chance", como una edición de lujo

Con un exquisito control de calidad y en series reducidas y numeradas, como si se tratara de una edición de lujo de las que tanto gustan los bibliófilos, la marca SONIC acaba de lanzar al mercado esta sobria y atractiva máquina "B" denominada "TREBLE CHANCE", cuyas principales características son su bajo costo y su nada despreciable rentabilidad.



"The end", un sofisticado vídeo

"THE END", un vídeo que destaca por tener un consumo menor de 400 W. y un monitor de TV "electrohome", con un chasis de 19 pulgadas diseñado exclusivamente para juegos de vídeo y cuyo índice de averías es inferior al 0,5 por 100. Igualmente, se aprecia una mejora en el filtro de pantalla, eliminando gran parte del problema de acumulación de polvo por corrientes estáticas entre la pantalla del chasis y el filtro. "THE END" es un producto fabricado por SONIC con vistas, sobre todo, al mercado exterior.

"Altair", el vídeo totalmente español

La firma española CIDELSA está fabricando un vídeo con tecnología específicamente española. Se trata de la máquina denominada "ALTAIR" cuyas características principales cara al usuario son la de contar con una nave que se mueve en ocho distintas direcciones a lo largo de otras tantas pantallas con secuencias diferentes. Para el Operador, la máquina tiene un dispositivo realmente importante, pues le permite con un simple movimiento programar la máquina para que actúe en cuatro velocidades de juego diferentes. Un aspecto que, sin duda, hará mucho más rentable la máquina al tiempo que desconcertará de una forma desafiante al jugador.

"Flash Gordon", en acción

Para el mercado americano, donde las máquinas pinball todavía son muy rentables, la superconocida y potente firma BALLY ha conseguido los derechos de reproducción y comercialización de la imagen del ídolo mítico de los comics, Flash Gordon, que ahora se ha convertido en un éxito mundial cinematográfico. BALLY espera obtener con esta máquina, la misma rentabilidad que ya obtuviera con otras experiencias similares, basadas en personajes populares del celuloide.

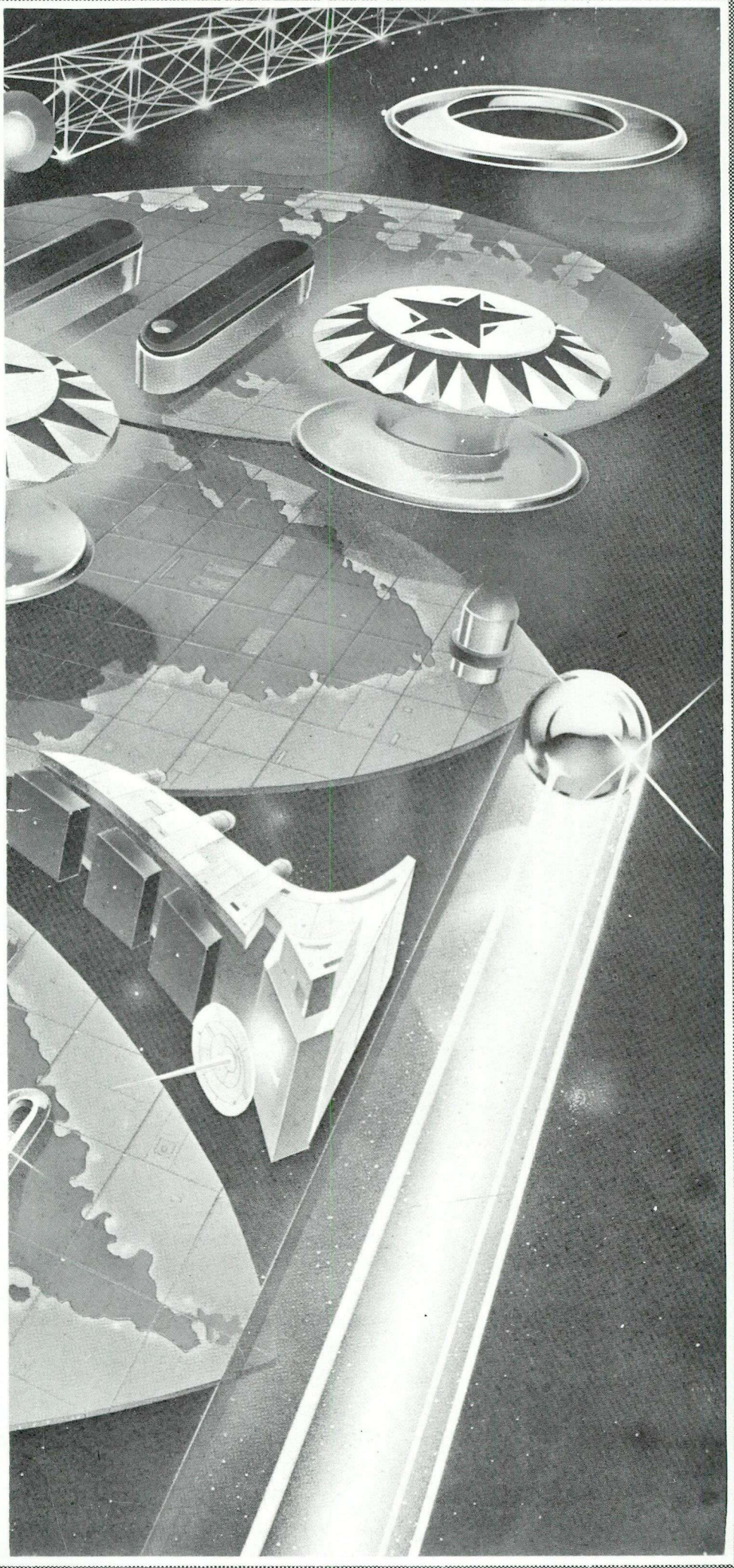
"Gran gol" y "Mini gol", una "B" para la mentalidad española

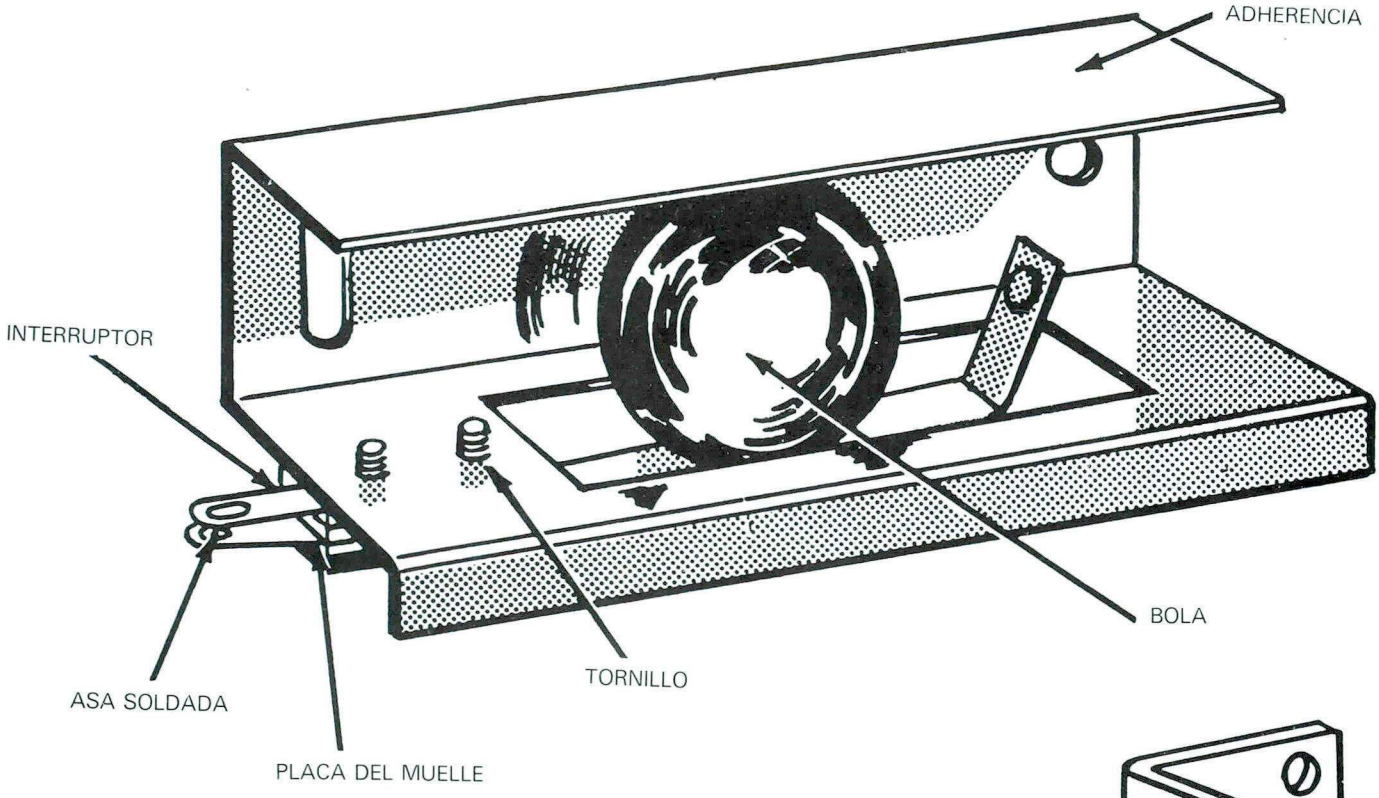
La firma "HOBBY PLAY, S. A.", tras esperar pacientemente su homologación, ha podido sacar al mercado una interesante máquina "B" con un sistema original de visualización de signos por matriz de puntos, que es el primer sistema de este tipo utilizado mundialmente. La máquina, que se presenta en dos versiones de diferente tamaño y decoración e igual juego, está pensada para la mentalidad española tan sujeta a los míticos signos del IX2... "GRAN GOL" y "MINI GOL" tienen, además, la posibilidad de escribir la palabra "FALTA" cuando se golpea la máquina o de poner la frase "NO HAY CAMBIO" cuando se han terminado las monedas. Finalmente, tiene un sistema graduable de premios —entre el 55 por 100 y el 80 por 100— y un futuro prometedor cara a su rentabilidad.

Historia del Pinball (I)

Las máquinas Pinball tienen una larga historia. Nadie conoce exactamente en qué época el hombre empezó a divertirse con el juego de lanzar pequeñas piedras esféricas dentro de orificios practicados en el suelo, aunque todos los historiadores están de acuerdo en que esto sucedió hace miles de años, en el origen mismo de la sociedad humana. Pero a estos primeros y primarios juegos, les sucedieron otros, mucho más sofisticados, y que a su vez sentaron la base para más recientes pasatiempos como el Golf, las Canicas, los Billares, las Boleras y el "Bagatelle" (billar inglés o romano), juego éste que el personaje de Charles Dickens "Mr. Pickwick" acostumbraba a practicar en la taberna "Peacock".

El "Bagatelle" era un pasatiempo popular en el siglo XIX. Algunos creen que este juego — que consistía en introducir unas bolas dentro de orificios numerados, por medio de un bastón o taco— es el verdadero precursor de la moderna Pinball. Todavía hoy, existen lugares en el mundo donde al Pinball se le conoce como "Bagatelle". Pero el hecho de que este juego se practique mediante un bastón o taco, lo asemeja más a una especie de Billar que a ninguna otra cosa.

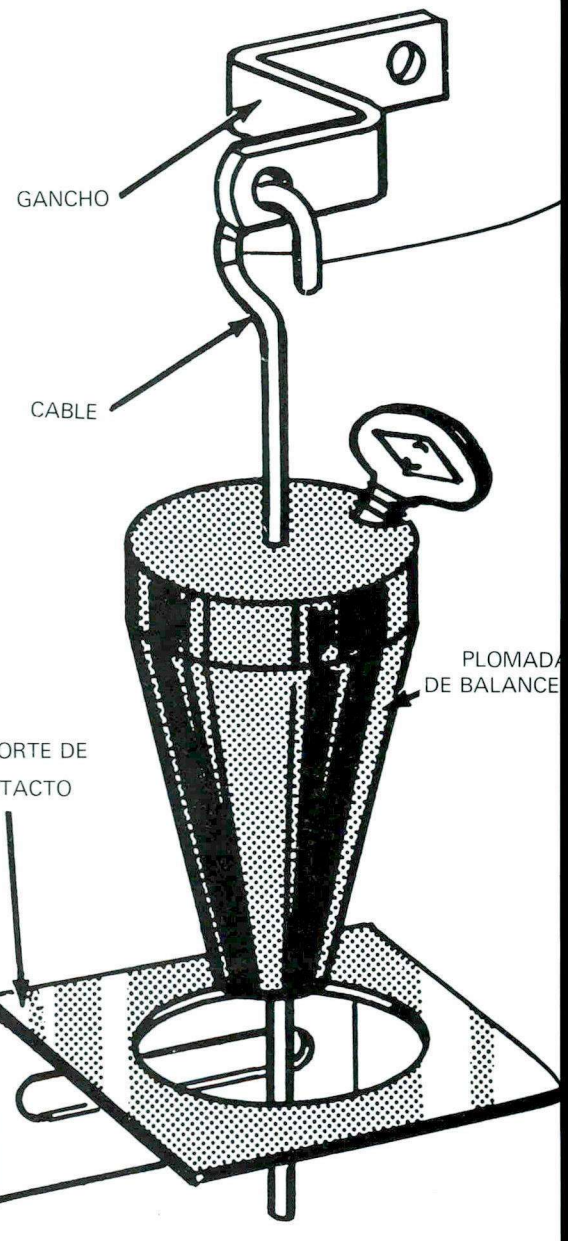


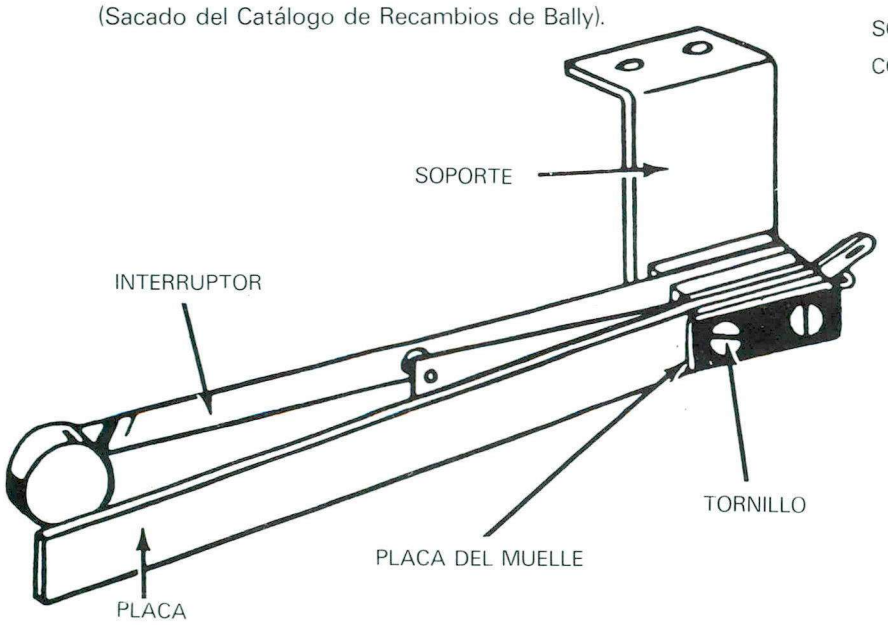


MECANISMOS DE TILT

Las modernas máquinas Pinball están equipadas con cinco mecanismos de tilt. Cada uno está especificamente diseñado para impedir que los jugadores demasiado ambiciosos golpeen o levanten la máquina bruscamente en una dirección determinada. El tilt de péndulo, el más sensible, se parece a una plomada de balanceo incorporada a una fina varilla de metal. La varilla está suspendida dentro de la máquina, y empieza a moverse de un lado a otro cuando algún jugador es demasiado brusco. Si la plomada llega a tocar alguno de los bordes del aro de metal que la rodea, un circuito eléctronico activa el sistema, la luz de tilt se ilumina, y la máquina Pinball se para. Este ingenio de castigo —nacido efectivamente con la idea de castigar a los jugadores abusones— es el invento de un hombre llamado Harry Williams.

(Sacado del Catálogo de Recambios de Bally).



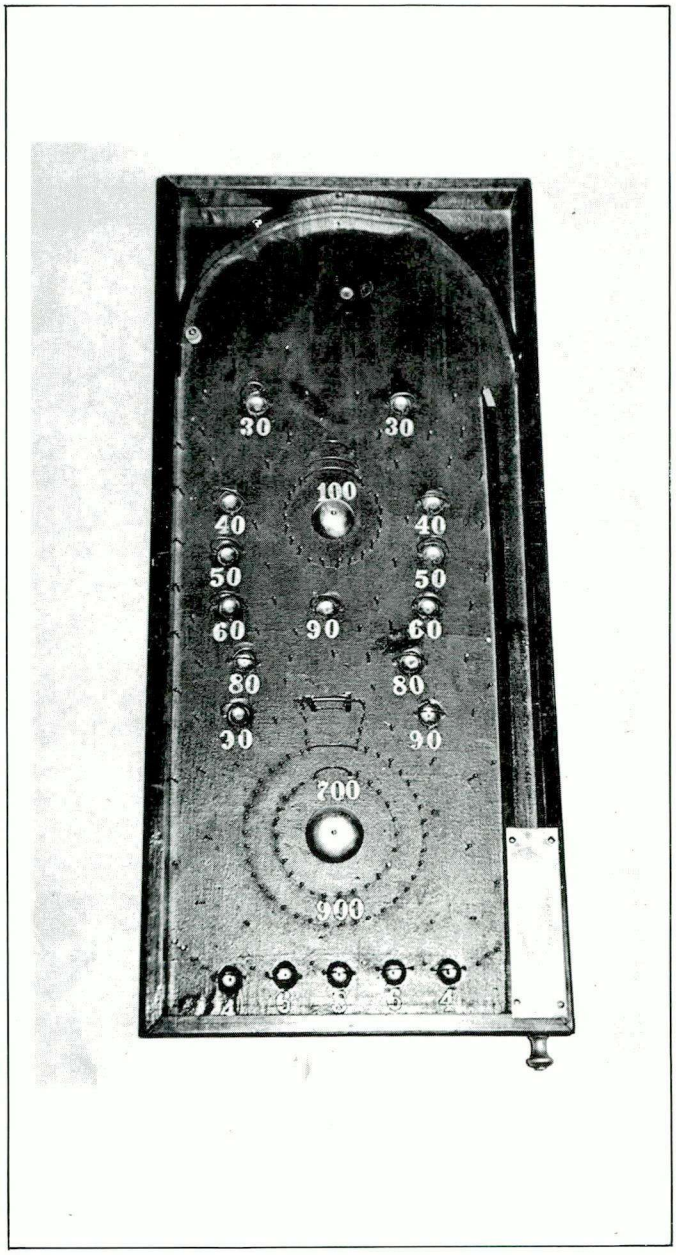


EL PADRE DE LAS PINBALL

Y, como que un paso conduce a otro, en mayo de 1871, un vecino de Cincinnati, Montague Redgrave, patentó un juego que denominó "El Bagatelle mejorado". La versión de Redgrave era más pequeña que la original, y podía montarse sobre una mesa. Tenía un resorte de madera, similar a los usados en las Pinballs, que lanzaba las bolas hacia la superficie de juego. Había también zonas de puntuación especial, obstáculos para impedir el libre descenso de la bola, timbres, e incluso una pequeña puerta de metal. Si algún juego merece ser denominado como "El padre de las Pinballs", es precisamente éste.

EMPIEZA LA INDUSTRIA DE LAS PINBALL

En muy poco tiempo, "El Bagatelle mejorado" fue ampliamente imitado, y muchas versiones nuevas se patentaron, cada una con sus peculiares modificaciones y mejoras. A finales de la década de 1880, la Sociedad Americana "SICKING MANUFACTURING COMPANY" diseñó un juego de mesa denominado "The log Cabin". En este juego, había un orificio de habilidad especial en la parte superior de la mesa, junto a numerosos obstáculos y a otros orificios de menor puntuación en la parte media e inferior. Hay muchos expertos en historia de las Pinballs que, desconociendo el juego inventado por Montague Redgrave, citan a "The Log Cabin" como la primera y verdadera Pinball. Pero ninguno de esos "Bagatelles mejorados" tuvo un éxito particularmente boyante, y por tanto, existía escaso interés en fabricarlos de forma masiva. Durante los años veinte, sin embargo, se hicieron muy populares. El mágico elemento de la electricidad se incorporó a la antigua fórmula de las Bagatelle. De repente, timbres y destellos se unieron en una sinfonía de luz y sonido. La Gran Depresión atenazaba a América, y decenas de miles de parados buscaban algo para entretenerse que fuera excitante, divertido y barato. La industria de las Pinball se lo ofreció en exclusiva.



HARRY WILLIAMS Y LA MAQUINA "JAI ALAI"

En 1929, el año en que comenzó la Gran Depresión, un artista comercial llamado Harry Williams asistió a una feria de muestras donde esperaba vender su idea de utilizar películas como un nuevo medio de promoción, Williams, a quien con toda justicia se le puede llamar "el Edison de la Industria de las Pinball", quedó fascinado por la demostración de una máquina accionada por monedas, denominada "Jai Alai". Era una máquina pequeña, y el juego era simple: lanzar las bolas a la parte superior con el objeto de situarlas en los orificios de puntuación distribuidos por la superficie de la mesa. Los ojos de Williams brillaron ligeramente cuando escuchó decir que las Jai Alai podían recaudar dos dólares por hora si se instalaban en lugares estratégicos donde la gente pudiera jugar a todas horas. —*"Dios mío, pensó, no tendría que estar por ahí trabajando. Esas cosas podrían trabajar para mí"*. Los fabricantes de la Jai Alai estaban buscando representantes, y Williams solicitó y consiguió el Condado de Los Angeles.

LAS PRIMERAS MAQUINAS DE HARRY WILLIAMS

La recaudación, en un principio, estuvo más cercana a los dos dólares por día que a los dos dólares por hora, pero Harry Wiliams sabía que

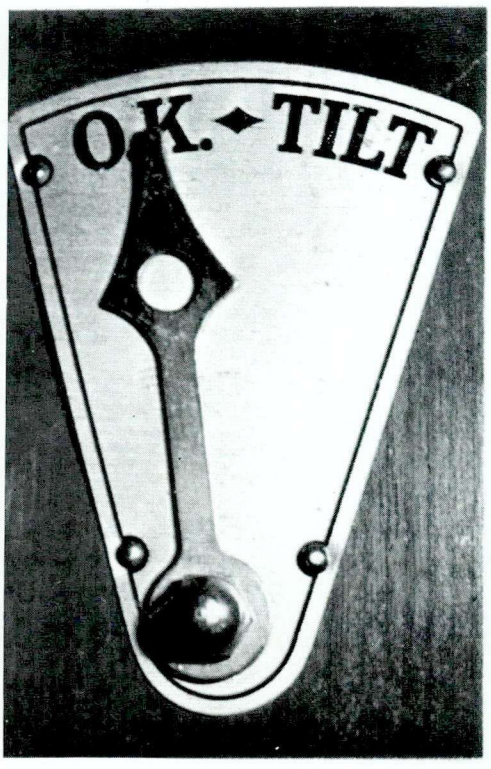
había encontrado su oportunidad. Pronto empezó su propia Compañía de máquinas, instalando sus oficinas en la Avenida Pico de Los Angeles. Vendía máquinas con nombres como "Whiffle", "Baseball" y "Baffle Ball", que consistían en versiones mejoradas de las viejas Bagatelle. Por aquel entonces, comenzó a experimentar con ideas propias. Cuando los operadores le llevaban las viejas máquinas. Wiliams reformaba la superficie de juego, y con un nuevo diseño, las volvía a vender. Como que el precio de estas máquinas reformadas era muy inferior al de las nuevas. Williams consiguió así un canal auxiliar de rentabilidad muy importante.

No pasó mucho tiempo antes de que Williams llamara la atención de Sol Gottlieb, hermano de David Gottlieb, el hombre que había fundado la prestigiosa Sociedad fabricante de Pinballs, "D. Gottlieb & Company". Sol Gottlieb dijo a Williams que su hermano le abonaría un royalty del 50 por 100 por cada máquina fabricada según su diseño. Era la oportunidd de Williams para hacerse rico.

—*"En aquel momento* —recuerda Williams— *decidí dejar de reformar viejas máquinas e intenté construir una completa desde el principio, diseñándola de la manera que yo creía que una Pinball debía ser.*

El primer proyecto de Williams fue una máquina llamada "Advance", y supuso realmente un paso de gigante en el arte del diseño de Pinballs. Aunque "Advance" no incorporaba elementos eléctricos (las máquinas eran todavía operadas mecánicamente), Williams encontró maneras de introducir más acción y movimiento en el juego. Utilizó arcos de metal en lugar de los usuales de madera. "Advance" daba al jugador diez bolas. La idea básica era la de maniobrar las bolas a través de "puertas mecánicas" haciéndolas bajar hacia la zona de alta puntuación.

—*"Las puertas mecánicas detenían las bolas,* recuerda Williams. *Entonces, haciendo pasar otra bola a través del orificio en la parte superior de la máquina, el jugador podía abrir la puerta y dejar pasar la primera bola hacia la zona de alta puntuación. Fue el primer juego que realmente ayudó a impulsar el trayecto de la bola. La coloqué en un Drugstore y marchó muy bien."*

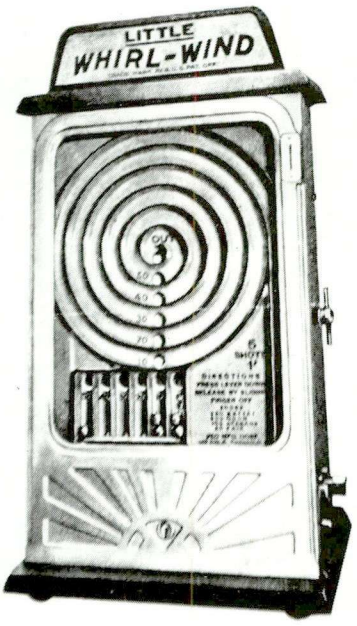


Sobre estas líneas, el legendario Harry Williams, el hombre que hizo posible el verdadero nacimiento y desarrollo de las máquinas pinball. A la derecha, uno de los mecanismos ideados por él: la famosa "Falta" que se popularizaría con su nombre en inglés "Tilt".

NACE EL TILT

Pero las puertas mecánicas de "Advance" estaban muy frágilmente equilibradas, haciéndolas vulnerables a golpes y codazos por parte de los jugadores. Y así es como nació el mecanismo conocido como "Tilt" (Falta). —*"Un día de 1932,* Williams recuerda, *fui al Drugstore y vi a un tipo golpeando debajo de la máquina para que las bolas saltaran las puertas sin dificultad. Bueno, esto me puso furioso porque estaban haciendo trampas. Entonces me llevé la máquina y coloqué pequeños clavos debajo. Cualquiera que intentara modificar el curso legal del juego mediante una palmada debajo de la máquina ahora se lo pensaría dos veces antes de volver a hacerlo".*

Pero Williams sabía que esta era una forma cruel, poco sofisticada y provisional, de solucionar el problema. Por ello, empezó a trabajar y diseñó un sistema simple y efectivo para que se detuviera el juego si el trato a la máquina era más brusco de lo normal. El sistema, denominado "Stool Pigeón" ("El Cimbel"), consistía en una pequeña bola colocada en un pedestal. Si la máquina era movida o golpeada, la bola caía del pedestal hacia un anillo de metal que detenía el juego inmediatamente. Y esto funcionó. De regreso al Drugstore, mientras Williams vigilaba, uno de los clientes regulares de "Advance" intentó una de esas burdas trampas con la máquina. Iba a tener una sorpresa. —*"Oh, mira, el golpe la ha hecho bascular (en inglés, TILTED)".* Williams pronto cambió el nombre de su nuevo ingenio "Stool Pigeon" por "Tilt", y de esta manera es como esta palabra ha llegado a formar parte de la terminología usual de las Pinball. Unos años más tarde, cuando la era de la electricidad llegó a las Pinball, Williams inventó el Tilt de péndulo, que todavía hoy es utilizado en las máquinas.



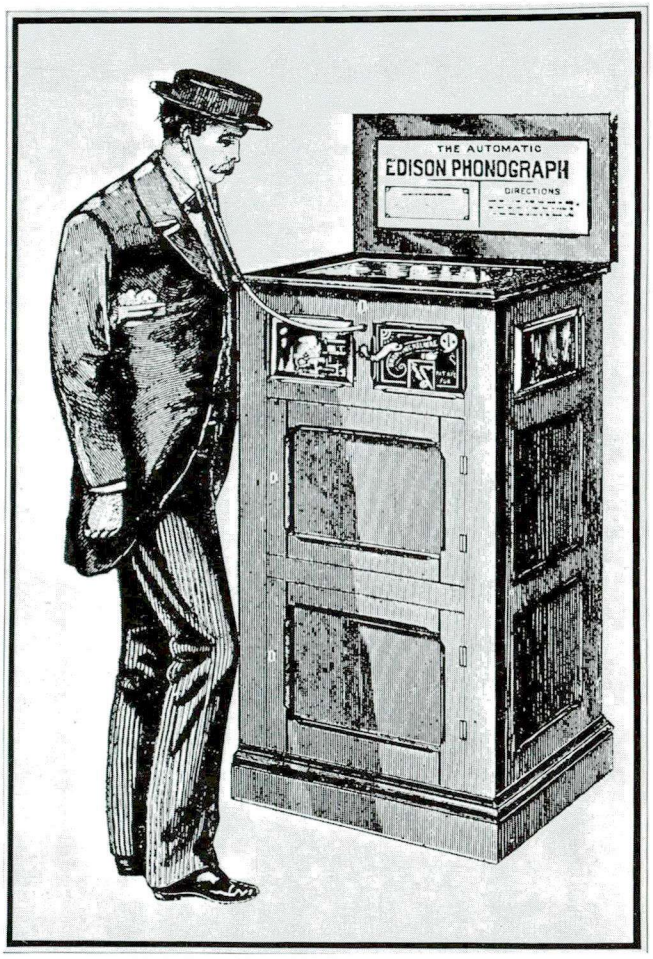
Próximo Capítulo: Los Salones de Máquinas y la Sofisticación de la Industria. ■

cenmatic s.a.

MAQUINAS RECREATIVAS
Ricart, 11
Tels.: (93) 325 53 00-58-08
BARCELONA, 4-SPAIN

Fabricante
de Máquinas
Tipos: A, B y C

"Los 10 mejores de Abril"



1. SUPER TROUPE-Abba
2. PERDONAME-Camilo Sesto
3. COMO SI EMPEZARAMOS OTRA VEZ-John Lennon
4. AHORA O NUNCA-Angela Carrasco
5. JOHNNY AND MARY-Robert Palmer
6. TODOS TENEMOS ALGO QUE APRENDER-The Korgis
7. LA MAREA ESTA ALTA-Blondie
8. AMOR EN LAS ROCAS-Neil Diamond
9. LADY-Kenny Rogers
10. BON VOYAGE-Orquesta Mondragón

Las 10 más Rentables

TIPO A

Puesto	Modelo	Puntos
* 1	PAC-MAN	47
* 2	GALAXIA	29
* 3	AVE FENIX	20
* 4	ESCALADOR	18
* 5	ASTEROIDE	12
* 6	MOON CRESTA	9
* 7	RALLY X	8
* 8	DEFENDER	5
* 9	FERRARI	2
* 9	FIRE BIRDS	2

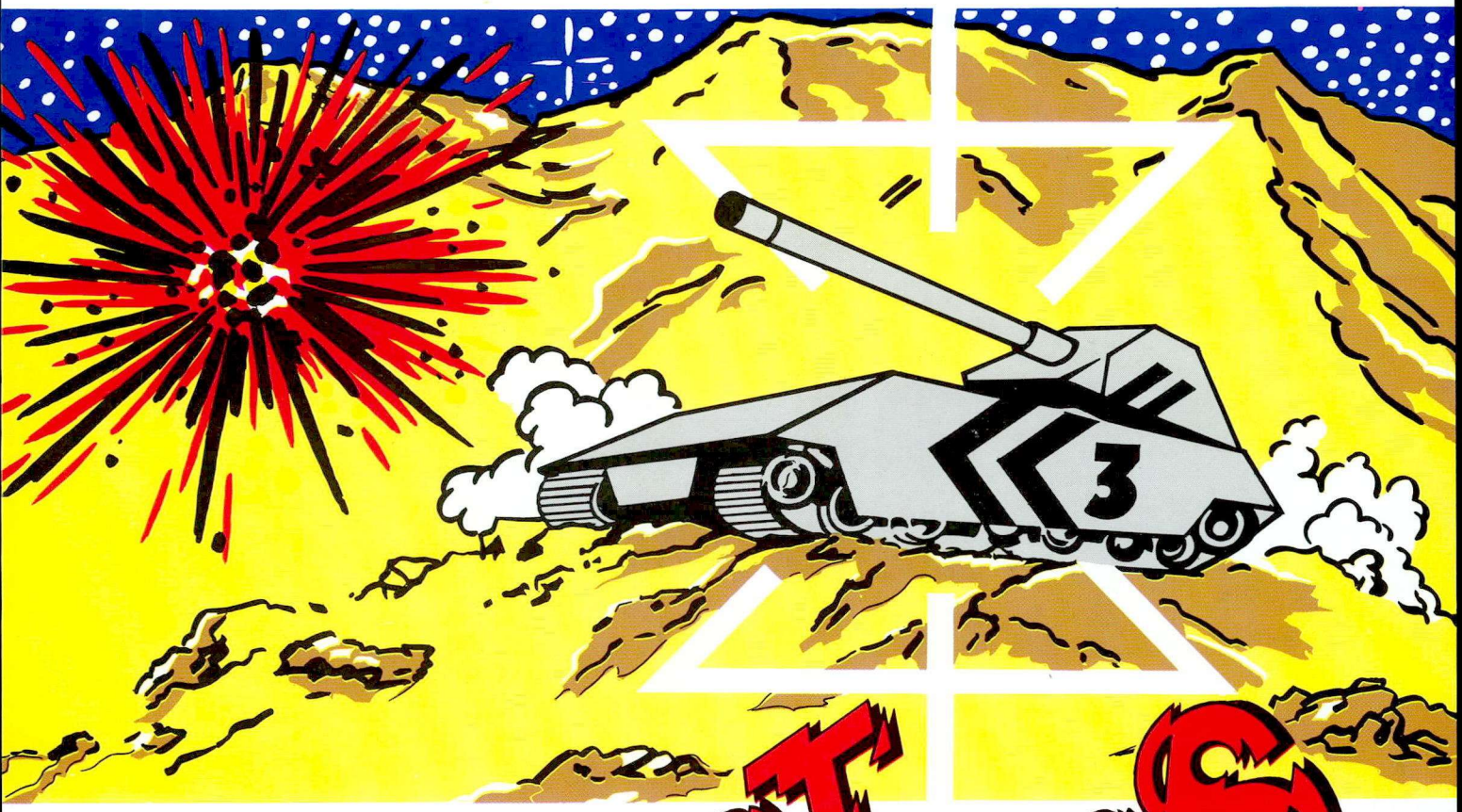
TIPO B

Puesto	Modelo	Puntos
* 1	TORPEDO	23
* 2	SILVER LINE	18
* 3	FORTUNA	17
* 4	FRUITS COCKTAIL	14
* 5	VOLCAN	7
* 6	CASCADA	6
* 7	STARLIT	5
* 8	SPEED COIN	4
* 9	ARRIBA 7 1/2	3
* 10	CIRCULO	2

Un nutrido grupo de Operadores, tomados al azar en diferentes puntos de nuestra geografía, han sido solicitados por "MAQUINA RECREATIVA" para confeccionar la clasificación de las Máquinas A y B más rentables que, a partir de nuestro número 2, se realizará exclusivamente con las votaciones de nuestros suscriptores.

Para evitar equívocos, debemos explicar que a los Operadores les hemos pedido una puntuación de cada una de las máquinas no en función de su capacidad de recaudación, sino atendiendo a su rentabilidad para el propio Operador. De esta forma, en la clasificación pueden aparecer máquinas que si bien recaudan muchos "duros" diariamente, no son tan rentables para el explotador debido a su alto costo. De la misma forma, otras máquinas más baratas de precio pueden ocupar mejores puestos a pesar de que su recaudación no sea especialmente brillante.

Igualmente, para evitar suspicacias y hacer un servicio eminentemente profesional, hemos sumado la puntuación obtenida por diferentes modelos, unificando así las máquinas por sus respectivos juegos y separándolas de las firmas que las fabrican.



DESERT WARS

Competición espacial de
SUPERTANQUES

Visión tridimensional

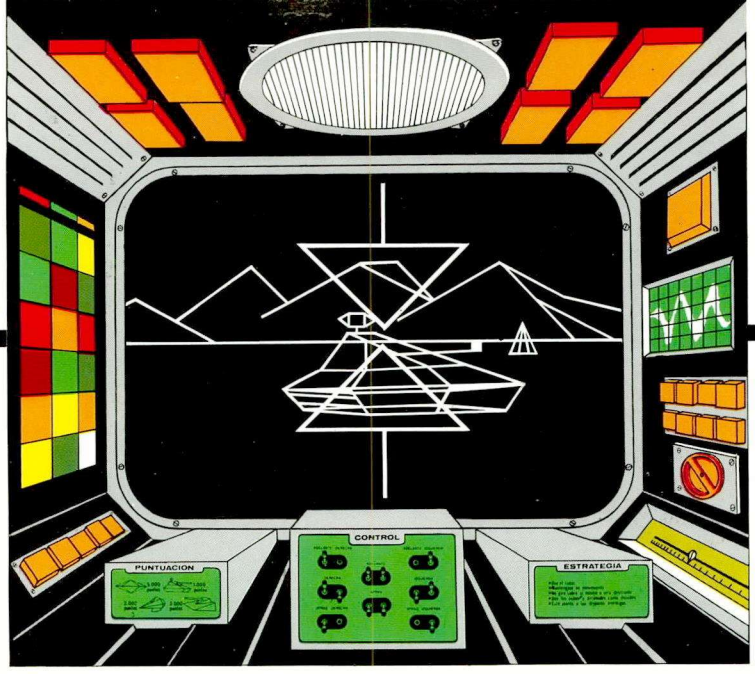
Explosiones espectaculares

Radar de aproximación enemigo

Efectos especiales de sonido

MAGARI

ANDRA S.A.



Preparación para el combate

- Desert Wars es un juego de combate totalmente nuevo.
- Individual.
- Cada jugador compite para conseguir la máxima puntuación y ser el «as».
- Es una batalla de estrategia entre el jugador y el enemigo (tanques y misiles) controlados por computador.
- El jugador empieza el juego con varios tanques disponibles (cantidad seleccionable) actuando sobre los mandos, el jugador controla su tanque en un radio de 360º.
- Una rápida mirada al radar permite la localización del tanque enemigo.
- Si el enemigo está dentro del campo visual aparece en pantalla «ENEMIGO EN RANGO», si está fuera se indica «ENEMIGO A LA DERECHA» o «IZQUIERDA».
- El jugador posiciona su tanque, apunta, aprieta el botón de Fuego y el tanque enemigo se destruye.

Aumento de puntuación, aumento de la dificultad

- Después de que han sido destruidos los dos primeros tanques enemigos, aparecen en pantalla nuevos objetos.
- Superados los 5.000 puntos aparecen de forma aleatoria unos misiles.
- Los platillos volantes entran en acción dentro del área de combate, después de los 2.000 puntos.
- La velocidad de los tanques enemigos se va incrementando progresivamente después de haber aparecido los 6 primeros misiles.

Tabla especial de alta puntuación

- Las diez mejores puntuaciones aparecen en pantalla con las iniciales de los correspondientes jugadores. El símbolo de un tanque especial sale al lado de cada jugador, al llegar a los 100.000 puntos.

Opciones para el operador

- Tiempo de Juego: El juego puede empezar con 2, 3, 4 ó 5 tanques.
- Dificultad del Juego: Aparecen misiles a los 5.000, 10.000, 20.000 ó 30.000 puntos.
- **Bonos de puntuación:**
Se selecciona tanque gratis a los 15.000 y 100.000 puntos; 25.000 y 100.000 puntos; 50.000 y 100.000 puntos; o ninguna bonificación.
- **Puntuación:**

Por la destrucción de un tanque
lento ..... 1.000 puntos
Misil ..... 2.000 puntos
Tanque rápido ..... 3.000 puntos
Platillo volante ..... 5.000 puntos

Dimensiones:
Alto 175 cm. Ancho 64 cm. Fondo 75 cm.

Red:
220 V (Bajo demanda, 125 V)

FABRICADO POR:

ANDRA, S.A.
Avda. Torrente Gornal, 45
L'HOSPITALET DE LLOBREGAT (BARCELONA)
Telf. 334 45 66

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS:

ELEVAL
C/ Convento de Jerusalén, 15 - VALENCIA
T. 96-321 80 34

EUROMATIC, S.A.
C/ General Moscardó, 33 - MADRID-20
T. 91-234 14 01

GAYPU, S.A.
C/ Alonso de Palencia, 2 - MALAGA
T. 952-39 88 08

MAQUINARIA AUTOMATICA DEL NOROESTE
C/ Menéndez Pidal, 21 - LA CORUÑA
T. 981-23 75 79

MIKY, S.A.
Avda. Gaudí, 13 - BARCELONA-25
T. 93-255 02 00

MAQUINA Recreativa

En el centro de la diana

¿Demodura o Dictacracia?

En tiempos de confusión política, es difícil evaluar cuál es el sistema en el que se basa una estructura determinada de gobierno. Puede darse el hecho curioso de que coexistan postulados originados en épocas de dictadura, junto a teorías de la más pura ortodoxia democrática. ¿Y cómo podría ser denominada una estructura mixta de este tipo? Nosotros proponemos que se bautizara como 'Demodura', o bien como 'Dictacracia', según predominen en el sistema, respectivamente, los aires democráticos o de dictadura.
Sentado este punto, ¿qué tipo de sistema rige en la Industria del Automático? ¿Demodura, dictacracia, o más bien todo lo contrario...?

Por Jorge María ARQUE

ES evidente que la Industria del Automático está hoy inmersa en un lance comprometido. Factores históricos, legislativos y políticos, además de las más elementales necesidades de desarrollo, están ejerciendo una fuerte presión que sin duda provocará una nueva situación muy distinta de la actual. No es exagerado afirmar que en este momento existe un serio conflicto de intereses. Por un lado, la Industria en pleno, representada por las Asociaciones, y por el otro, la Administración, a sus distintos niveles y Ministerios. Un caballo de batalla: el Reglamento Provisional; y una circunstancia agravante: las disidencias internas entre las Asociaciones y entre los distintos Ministerios que controlan el Sector. Estos son los protagonistas:

COMISION NACIONAL DEL JUEGO Y MINISTERIO DEL INTERIOR

Creada en 1977 "como órgano central de coordinación, estudio y control de las actividades relacionadas con los juegos de suerte, envite o azar", y reestructurada en 1978, la Comisión Nacional del Juego está formada actualmente por 14 vocales que representan a diversos Ministerios y a la Administración Local. Su presidente es el subsecretario del Interior, y como secretario actúa, con voz pero sin voto, el jefe del Gabinete Técnico de la Comisión. Las funciones que tiene encomendadas la Comisión son mucho más amplias de lo que parece deducirse del escueto párrafo que la define, y de hecho se constituye en la columna vertebral de toda la organización del juego y de las máquinas recreativas en nuestro país.

El Ministerio del Interior controla ampliamente todas las decisiones de la Comisión, puesto que además del presidente, secretario y dos vocales (Director de la Seguridad del Estado y Secretario general técnico), cuenta con otros cuatro vocales de designación directa del Ministro. En total, siete representantes con voz y voto y uno con voz, pero sin voto (el secretario). Y como que por otro lado, todas las resoluciones sobre solicitudes de autorización y sobre sanciones recaen en última instancia en el Ministerio del Interior —bajo propuesta no vinculante de la Comisión— resulta claro quién lleva el timón del juego y de las máquinas recreativas en nuestro país. Y no es que nos parezca mal que el juego esté bien controlado. Todo lo contrario. Lo que no parece correcto es que sea precisamente el Ministerio encargado del control del orden público, de la seguridad del Estado, y de la lucha contra el terrorismo, el que desempeñe también las funciones de autorización y control del juego. Es lógico que ante cuestiones de tanta trascendencia y gravedad como las enumeradas, el juego quede arrinconado y se le otorgue un tratamiento casi despectivo. Un ejemplo de lo que decimos, está en el fallido golpe de Estado del 23 de febrero. Dos figuras que desempeñaron un papel vital en la lucha contra los insurrectos fueron el señor Sánchez-Harguindey y el señor Laína, subsecretario del Interior y presidente de la Comisión Nacional del Juego y vocal de la misma, respectivamente. Dos personajes políticos de tanta envergadura, no pueden —ni deben— ocuparse, a un tiempo, de asuntos gravísimos para la seguridad del Estado y del esparcimiento recreativo del pueblo. Parece un chiste, pero ante momentos tan delicados para nuestro país como los actuales, no nos imaginamos al subsecretario o al Ministro del Interior empleando su tiempo planificando el futuro de la Industria del Automático. Ni era posible hace una semana, ni lo será dentro de un mes; es sencillamente incompatible. Y esto sin tener en cuenta que la misma esencia de los asuntos habituales que despachan (terrorismo, atentados, controles policiales, manifestaciones, orden público, etc...) les pueden predisponer a considerar los problemas de la Industria Recreativa como mucho más graves de lo que realmente son, con el consiguiente peligro de que Fabricantes y Operadores sean tratados como si fueran presuntos autores de algún delito imaginariamente consumado. El Ministerio del Interior es uno de los organismos con más carga política de nuestro sistema de gobierno, y la Industria del Automático no necesita soluciones políticas, sino técnicas. Los políticos deben diseñar las líneas maestras de funcionamiento, pero la planificación, control y facultad de autorización, deben estar en manos de técnicos, que conozcan y aprecien las posibilidades de la Industria. Y que, por supuesto, castiguen a los culpables de infracciones en proporción a la falta cometida, no desaforadamente; pero a los que cumplen todos sus compromisos con la Ley, se les debe respetar y defender por encima de todo. Esta es la base de un sistema democrático puro. Si no, ya entramos de lleno en demoduras y dictacracias...

La situación actual de la Comisión Nacional del Juego es difícilmente justificable bajo cualquier punto de vista por poco objetivo que sea. Desde el año 1977 hasta la fecha, se han sucedido tres ministros del Interior y hasta ¡seis distintos presidentes de la Comisión! Sólo ha habido dos jefes del Gabinete Técnico, pero uno de ellos, el señor García del Vello, estuvo prácticamente de invitado de honor, puesto que duró cinco semanas en el cargo. Desde que fue nombrado Gobernador Civil de León en el mes de diciembre de 1980, el Gabinete Técnico ha funcionado de forma provisional con un jefe accidental sin atribuciones, que depende, hasta en los más mínimos detalles, del subsecretario. Como que además, desde finales de febrero hasta el 27 de marzo no había subsecretario, la Comisión ha estado sin presidente, y el Gabinete Técnico sin alma. ¿Quién toma decisiones, quién firma, quién autoriza y quién homologa? ¿Cuánto tiempo tardará el nuevo presidente en ponerse al día de todas las cuestiones técnicas y políticas? Preguntas de difícil respuesta, y mientras, la Industria sigue confundida. No es posible que un órgano administrativo de control funcione con una provisionalidad permanente, provocando indecisiones y cambios continuos de criterio. ¿Demodura o dictacracia? No lo sabemos todavía, sigamos con el guión...

Luis Sánchez Harguindey, penúltimo subsecretario del Interior, y actual Secretario de Estado de Sanidad, cuando accedió al cargo modificó las bases generales de funcionamiento que se habían aplicado hasta aquel momento en la Comisión Nacional del Juego. Tanto Jesús Sancho Rof, como Julio Camuñas —anteriores presidentes cronológicos— habían concedido una autonomía importante al Gabinete Técnico, de modo que sólo los temas realmente trascendentes eran tratados por el pleno de la Comisión. El jefe del Gabinete firmaba por dele-

gación, y el sistema funcionaba —y evolucionaba— bastante bien y sin retrasos. Sin embargo, y a pesar de esto, Sánchez-Harguindey opta por acumular en su persona todas las atribuciones, sustituye al jefe del Gabinete, y nombra a una persona sin experiencia para el cargo. La consecuencia inmediata es que los dos puestos vitales de la Comisión quedan en manos de políticos, sin duda muy calificados como personas, pero desgraciadamente sin ningún conocimiento en materia de juegos de suerte, envite o azar o de máquinas recreativas. Al instante, empiezan los problemas: retrasos en la concesión de autorizaciones, inexistentecia de criterios concretos, actitudes de fuerza no siempre bien empleada (léase EXPOJUEGO 80'), defectos de estrategia, falta de comunicación Administración/administrado, etc... Entre la confusión, García del Vello se va, y Alfonso Díez Cifuentes es nombrado jefe accidental del servicio. El señor Díez es técnico, y esto ayuda a que muchos problemas se solucionen, pero los despachos con el subsecretario se hacen difíciles, y las decisiones importantes se retrasan. Después, el vacío de un mes, y ahora volvemos a empezar... Nuevo subsecretario es igual a nueva incógnita.

Todo esto no debe repetirse, y lo ideal para que el sistema funcione como es debido es que la Comisión Nacional del Juego se convierta en organismo autónomo, independiente del Ministerio del Interior, y que se financie mediante la asignación de un porcentaje sobre las recaudaciones obtenidas por las distintas modalidades de juego y de máquinas recreativas. El jefe del Gabinete Técnico debe tener categoría de Director General, y no de Subdirector como hasta ahora, y los componentes políticos de la Comisión tienen que delegar en el Gabinete la resolución de todos los asuntos técnicos, dictaminando en pleno únicamente aquellos temas que por su importancia podrían tener consecuencias políticas.

EL REGLAMENTO PROVISIONAL DE MAQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

En su origen, el Reglamento supone una actitud honesta por parte de la Administración para ordenar el Sector, "hábida cuenta de la práctica inexistencia de regulación de esta materia en nuestro ordenamiento, que ha conducido a una situación de incertidumbre jurídica que ha de ser corregida con toda urgencia". La Orden Ministerial que lo promulga es de fecha 3 de abril de 1979, e incluye a la totalidad de las máquinas accionadas por monedas, clasificándolas en tres categorías distintas, si bien se exceptúan de su ámbito las máquinas expendedoras. Desde el punto de vista administrativo, el Reglamento es muy complejo, y esto quizá sea consecuencia de esa preocupación expresada en el preámbulo de la Ley, donde textualmente se habla de "una disciplina normativa progresivamente rigurosa, bajo un severo criterio de restricción en lo que se refiere a las máquinas de puro azar". No obstante, en las disposiciones transitorias, esa disciplina rigurosa se diluye en una serie de concesiones que, de hecho, no hacen más que confundir a la Industria y a los Gobiernos Civiles, y obligan al Ministerio del Interior a emitir circulares y Ordenes comunicadas para no perder el control de la situación. Y la mayoría de Gobiernos Civiles quedan ahogados por la cantidad ingente de expedientes, para la cual no están preparados, y empiezan a remitirlos a la Comisión Nacional del Juego. Sobre el papel, el Reglamento tiene buenas intenciones, pero en la calle, las dificultades burocráticas impiden el cumplimiento riguroso de todas las normas. El hecho de que máquinas "inofensivas" (juke-box, pinballs, vídeos, etc...), estén incluidas en un mismo Reglamento junto a máquinas "C" de puro azar "cuya instalación queda estrictamente limitada a los establecimientos dedicados a la práctica de los juegos de esta naturaleza, como medida de protección de la juventud y de la infancia" (del preámbulo), es una de las incongruencias del Reglamento, puesto que el régimen sancionador es el mismo para todas, y está claro que una falta debe únicamente ser castigada en proporción al mal causado. Con el actual Reglamento Provisional esto no ocurre así, y entramos de lleno en una "dictacracia", donde "yo mando y ordeno y tú callas y cumples". Esto crea una psicosis de miedo en el Sector, donde empresas que se consideran lesionadas en sus más legítimos intereses por sanciones presuntamente no ajustadas a derecho, no se atreven a utilizar todas las posibilidades que les ofrece la Ley, ante el temor a que nuevas solicitudes de autorización o de homologación les sean denegadas por la Comisión sin motivo aparente. Esta concreta situación se agrava por el hecho de que según el artículo 4.º, apartado 5.º, del Real Decreto 2709/1978 de 14 de octubre, "las autorizaciones podrán ser otorgadas y revocadas discrecionalmente por el Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego. Las autorizaciones tendrán carácter temporal, y su no prórroga no dará derecho a indemnización alguna". Por tanto, este término "discrecional" que aparece reiteradas veces en la Reglamentación, significa, semánticamente, que la Administración tiene vía libre para obrar a su aire en esta industria, y además sin necesidad de dar muchas explicaciones ("sin derecho a indemnización alguna").

Con estos datos en la mano, parece evidente que la Reglamentación de juego en general, y el Reglamento Provisional de Máquinas Recreativas y de Azar en particular, es una normativa autócrata, donde prácticamente la autoridad es ejercida en exclusiva por el Ministerio del Interior, que unifica las facultades de conceder autorizaciones, controlar a las mismas y además sancionar las posibles infracciones. ¿Demodura? ¿Dictacracia? ¿Casi casi dictadura?...

Creemos firmemente que lo importante no consiste en mirar el pasado con el objeto de criticar un determinado sistema organizativo o de control, sino en obtener lecciones positivas que sirvan para construir el futuro de una manera sólida y definitiva. Sabemos que estos días se está discutiendo la posibilidad de que pronto exista una nueva Reglamentación para las máquinas recreativas. Pues bien, si esto se convierte en una realidad, sería muy interesante que todas las experiencias vividas sirvieran para que con el diálogo con la Administración se consiguieran poner los cimientos de una Industria cumplidora con la Ley, rentable y con buenas perspectivas de futuro.

LAS ASOCIACIONES DEL SECTOR: "JE T'AIME, MOI NON PLUS"

Tres Asociaciones a nivel estatal se reparten la representación de la Industria del Automático en nuestro país. Los fabricantes están agrupados en FACOMARE, Asociación Española de Fabricantes y Comercializadores de Máquinas Recreativas y de Azar, y los operadores están representados por otros dos organismos: ANDEMAR, Asociación Nacional de Máquinas Recreativas, y FEMARA, Federación Nacional de Operadores de Máquinas Recreativas y de Azar. Los problemas de la Industria son los mismos para todos, la Reglamentación, también, y se está de acuerdo en casi todos los aspectos básicos de organización del Sector.Y sin embargo no hay una actuación conjunta. Lástima de esos "casi" y "sin embargo". Actitudes personales de signo contrario enfrentan a las dos "grandes" de los operadores, ANDEMAR Y FEMARA, y en última instancia esto lo sufre la Industria en su piel. FACOMARE observa desde la barrera, e intenta aproximar a las tres partes a un punto de vista común que permita un frente unificado ante las inminentes negociaciones con la Administración. ANDEMAR Y FEMARA, yo no os pido que os juntéis, ni siquiera incluso que os caséis, pero lo que os pido es que olvidéis diferencias personales y os unáis ante un problema común que amenaza a la continuidad de toda la Industria. Pasar del "Je t'aime, moi non plus" al "Je t'aime, moi aussi". Me consta que se están realizando progresos importantes en las relaciones globales de las Asociaciones, y esto sin duda ayudará a estabilizar las expectativas de futuro. No se puede ayudar a ninguna persona si ésta no empieza por ayudarse a sí misma, y pienso que ahora ya estamos por el buen camino. Que siga así.

CONCLUSIONES. ¿DEMODURA O DICTACRACIA?

La situación de provisionalidad del Reglamento debe ser lo más breve posible, y para ello la Industria debe realizar todas las presiones posibles. Sin embargo, todas estas presiones serían estériles si no se empieza por cumplir el Reglamento vigente en la actualidad. Bueno o malo, concreto o confuso, sencillo o complejo, es el único que existe y por tanto se debe cumplir. Siempre será preferible una reforma de las estructuras establecidas a una revolución a punta de metralleta. Si no se cumple la Ley se produce un vacío, y ese vacío puede ser llenado de una manera imprevisible, y de consecuencias fatales para todos. Esto no es óbice para que se denuncien las deficiencias de la normativa vigente, y se luche por reformarla.

Y la reforma debe comenzar por la propia Comisión Nacional del Juego, que se debe despolitizar y convertirse en un organismo autónomo independiente del Ministerio del Interior. Todas las máquinas A, y muchas de las B, consisten en juegos recreativos de habilidad que en ningún caso pueden ser considerados de azar y, por tanto, deberían depender, o bien de una "Comisión Nacional del Juego y de las Máquinas Recreativas", que fuera independiente, o bien, si la Comisión continúa con su dependencia jerárquica del Ministerio del Interior, de un Ministerio técnico como el de Industria o el de Economía y Comercio.

Tal y como están las cosas, con un control absoluto de todos los resortes por parte del Ministerio del Interior, no estamos, a mi juicio, en una Industria regida por principios democráticos. Más bien autocráticos. Y si esto no cambia, el vocablo "dictacracia" será pronto incluido en el Diccionario Manual e Ilustrado de la Lengua Española. Y todo gracias a la Industria del Automático. ¡No faltaría más!

treble chance

Sonic

- Modelo tipo B homologado con el n.º B004/0046.
- Una máquina rentable teniendo en cuenta la proporción costo-recaudación.
- Con el binomio característico de los productos SONIC:
  CALIDAD y ESMERADO ACABADO.
- Su tamaño permite la instalación en cualquier establecimiento y espacio, pudiendo hacerlo adosado a una pared, o con pedestal tipo consola.

FABRICADO POR SEGA, S. A.

Ctra. Toledo, km. 22,900 - PARLA (Madrid)
Dirección Postal: Apartado 16.117 - MADRID
Teléfono: 232 66 40 (5 líneas)
Telex: 44.070 game e
Telegramas: SEGASTAR

MAQUINA Recreativa

SUSCRIBASE HOY

1 AÑO	2 AÑOS	3 AÑOS
3.000 pts.	5.400 pts.	7.500 pts.

Descuento por suscripción múltiple: 2 a 9 ..... 20%
más de 10 .. 30%

Ruego remitan la/s suscripción/es que indico, de acuerdo con las instrucciones señaladas. Incluyo talón a nombre de ERASA, por el importe total contratado.
Firma:

N.º de suscripciones contratadas .....
durante..... año/s.
IMPORTE TOTAL CONTRATADO .....

NOMBRE .....
CARGO .....
COMPAÑIA .....
DIRECCION .....
CIUDAD ..... D.P. ....
PAIS .....
TELEFONO ( ) .....
FECHA .....

ESPECIFICAR AREA DE ACTIVIDADES POR FAVOR:

	A. Fabricante ..... ☐
B. Distribuidor ..... ☐	**C.** Operador ..... ☐
D. Mayorista ..... ☐	**E.** Importador ..... ☐
F. Servicios ..... ☐	**G.** Asociación ..... ☐
H. Organismo Oficial .. ☐	**I.** Otros ..... ☐

MAQUINA Recreativa

SUSCRIBASE HOY

1 AÑO	2 AÑOS	3 AÑOS
3.000 pts.	5.400 pts.	7.500 pts.

Descuento por suscripción múltiple: 2 a 9 ..... 20%
más de 10 .. 30%

Ruego remitan la/s suscripción/es que indico, de acuerdo con las instrucciones señaladas. Incluyo talón a nombre de ERASA, por el importe total contratado.
Firma:

N.º de suscripciones contratadas .....
durante..... año/s.
IMPORTE TOTAL CONTRATADO .....

NOMBRE .....
CARGO .....
COMPAÑIA .....
DIRECCION .....
CIUDAD ..... D.P. ....
PAIS .....
TELEFONO ( ) .....
FECHA .....

ESPECIFICAR AREA DE ACTIVIDADES POR FAVOR:

	A. Fabricante ..... ☐
B. Distribuidor ..... ☐	**C.** Operador ..... ☐
D. Mayorista ..... ☐	**E.** Importador ..... ☐
F. Servicios ..... ☐	**G.** Asociación ..... ☐
H. Organismo Oficial .. ☐	**I.** Otros ..... ☐

MAQUINA Recreativa

SUBSCRIBE TODAY

(All rates in US Dollars)

	1 YEAR	2 YEARS	3 YEARS
EUROPE:	$ 50	$ 90	$ 125
USA and elsewhere:	$ 60	$ 108	$ 150

Discount for multiple subscription orders: 2-9 .....20% 10 or more 30%

Please enter my subscription/s as stated. I am enclosing a check to ERASA, for the total amount ordered.
Signature:

N.º of subscriptions ordered .....
for a period of..... year/s.
TOTAL AMOUNT .....

NAME .....
TITLE .....
COMPANY NAME .....
ADDRESS .....
CITY & ZIP CODE .....
COUNTRY .....
TELEPHONE .....
DATE .....

PLEASE CHECK EACH OF YOUR COMPANY'S ACTIVITIES

	A. Manufacturer..... ☐
B. Distributor ..... ☐	**C.** Operator..... ☐
D. Wholesaler ..... ☐	**E.** Importer ..... ☐
F. Service Company .. ☐	**G.** Associations ..... ☐
H. Government Ag.... ☐	**I.** Other ..... ☐

MAQUINA Recreativa

Revista Independiente para
la Industria del Automático

Una publicación Internacional

PARA ESTAR BIEN INFORMADO SOBRE LA
INDUSTRIA RECREATIVA ESPAÑOLA Y MUNDIAL

Remita este Boletín a:

MAQUINA RECREATIVA
Departamento de suscripciones
Edificio ALIA - Avda. Comandante Franco, 28
MADRID-16

MAQUINA Recreativa

Revista Independiente para
la Industria del Automático

Una publicación Internacional

PARA ESTAR BIEN INFORMADO SOBRE LA
INDUSTRIA RECREATIVA ESPAÑOLA Y MUNDIAL

Remita este Boletín a:

MAQUINA RECREATIVA
Departamento de Suscripciones
Edificio ALIA - Avda. Comandante Franco, 28
MADRID-16

MAQUINA Recreativa

An International Amusement
Trade Publication

FOR EVERYTHING YOU WANT TO KNOW
ABOUT THE SPANISH AND WORLD WIDE
AMUSEMENT TRADE

Mail to:

MAQUINA RECREATIVA
Subscription Department
Edificio ALIA - Avda. Comandante Franco, 28
MADRID-16 - SPAIN

EXP JUEG

EXP JUEG

EXP JUEG

EXP JUEG

Ahora es...

SADA 81

Salón del Automático
y de la Industria Recreativa
y del Azar.

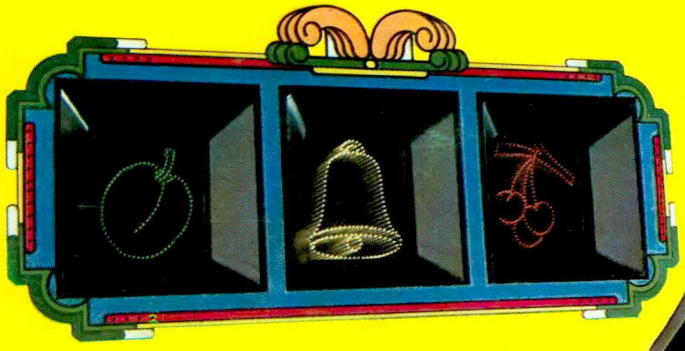
26, 27 y 28 de noviembre de 1981

PALACIO DE CONGRESOS Y EXPOSICIONES
TORREMOLINOS - MALAGA - ESPAÑA

INFORMACION: AVDA. DIAGONAL, 474 - Teléf.: (93) 218 58 50 - BARCELONA-6 - ESPAÑA

SUPER FRUITS

La Fruta Deseada...



En el más puro estilo americano
de máquinas de salón
hemos creado un sistema revolucionario.

Nuestra patente en exclusiva
de los displays luminosos
con imágenes de FRUTAS
es otra garantía del alto nivel técnico
que CIRSA brinda a los profesionales
expertos.

Consúltenos.
Le descubriremos muchas más ventajas.

...Al alcance de su mano

Carretera de Castellar, 298-302
Tels.: 785 77 62 - 785 72 58
Télex 56172 SAIR-E
TERRASSA (BARCELONA)
ESPAÑA

COMPAÑIA INTERNACIONAL DE RECREATIVOS, S.A.